AGORA, QUINZENAL

AÇÃO GAMES

ROBOCOP 3
RRASANDO QUARTEIRÕES *SNES*

EDITORA AZUL

ALISIA DRAGOON *Mega*
ESTRINCHADO ATÉ O FINAL

MARIO PAINT
ESENHE E PINTE COM UPER MARIO *SNES*

BABY SAURO
FUTURO HERÓI DOS VIDEOGAMES?

EVANDER HOLYFIELD'S BOXING *Mega*
CAMINHO ERTO PARA O NOCAUTE

PRINCE OF PERSIA
S MELHORES ASSWORDS *SNES*

JUNTOU, TROCOU!
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR UMA REVISTA

BONUS 4

EDIÇÃO 19

PRO

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION I e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e tur*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: *Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrôn Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigê • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasima **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • C Sonora • Ótica Suiça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrôn Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrôn Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • T Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Radio • Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • Brasimac*

ESTAMOS NOMEANDO O REPRESENTANTES

PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

REVISTA AÇÃO GAMES

ATENÇÃO!

Na capa desta edição você encontrou o último selo de bônus selo nº 4 - da promoção Juntou-Trocou.
Agora é só colar no seu cupom - ele deve estar completo com os selos 16, 17, 18 e 19 e preenchido com seus dados - e trocar na banca pela edição 20 ou 21 de Ação Games!

AINDA DÁ PRA FATURAR!

Se você perdeu alguma das edições com os selos de bônus da promoção, peça ao seu jornaleiro. Complete o seu cupom e fature.

Promoção válida até 06/11/92.
Importante: a troca dos cupons é válida somente pelas edições 20 ou 21.

EDITORA
AZUL

START

Evander Holyfield's

O melhor jogo de boxe já lançado para arrasar no Mega **12**

Robocop 3

O policial andróide estréia no SNES num jogo cabeludo **19**

Dinomania

Os leitores elegem a Família Dinossauros como o game que falta. Será que ele vem com Papai Noel? **10**

MEGA DRIVE

Alisia Dragoon	14
NHL Hockey	16
Jordan vs. Bird	17
Dicas	18

SUPER NES

Mario Paint	20
Super Bowling	22
Hat Trick Hero	23
Prince of Persia	24
Dicas	25

NINTENDO

Darkwing Duck	26
Battle Chess	27

MASTER SYSTEM

Penguin Land	28
Alex Kidd High Tech World	29

GAME GEAR

Aerial Assault	30
Dicas	30

GAME BOY

Looney Tunes	31
Kirby's Land	31
Dicas	31

PC

Castle of Wolfenstein	32
GP Unlimited	33
Monkey Island	33

ARCADES

Street Fighter 2	34

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic ★ Marcelo B. Massafeli Chin ★ Marcos Roberto de Lima ★ Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

CARTAS *Os gamemaníacos dão o seu recado* 5

SOS *Nossos pilotos tiram suas dúvidas* 11

GAME OVER *Os recordes da moçada* 11

AÇÃO GAMES CLUBE *Os classificados mais quentes* 36

PRÓXIMA EDIÇÃO *Saiba o que vai rolar daqui a 15 dias* 38

CARTAS

QUINZENAL Fiquei muito contente em saber que a revista virou quinzenal, mas acho que vocês ainda estão defasados em relação aos outros países. A promoção Junto-Trocou é muito boa, mas não acho legal ter de recortar a revista.

FREDERIC MEUNIER
Niterói, RJ

As revistas americanas e japonesas levam grande vantagem sobre as brasileiras pois são feitas no mesmo país em que os jogos são produzidos. Com isso, o pessoal destas revistas tem acesso às informações sobre os games ainda na fase de desenvolvimento. Nós, brasileiros, temos de esperar que os jogos sejam lançados no mercado para só então poder testá-los. Você entende agora, Fred, porque é difícil competir com as estrangeiras? Quanto à promoção, admitimos que recortar a revista é um tanto incômodo, mas esta foi a forma mais barata de realizar a promoção. E aumentar o preço da revista não é legal pra ninguém, né?

Notei que faltaram algumas seções na edição 16 – a primeira quinzenal – como o que Rola no Japão, Sega X Nintendo, Top Ten e MSX. Por que ela diminuiu de 60 para 40 páginas?

LEONARDO P. ZAMBIANO
Pouso Alegre, MG

A cada 15 dias, estas seções que você mencionou não acumulam informações suficientes para que possamos publicá-las. Assim, elas deverão aparecer a cada duas ou três edições. O mesmo acontece com MSX: não há lançamentos suficientes. Em compensação, jogos para este sistema serão incluídos em nossos futuros especiais. O número de páginas diminuiu só na quantidade, pois o espaço útil delas neste formato grande é 50% maior que o anterior. E lembre-se: se antes a gente produzia uma revista de 60 páginas por mês, agora produzimos 80, somando-se as duas edições.

Parabéns pela criatividade e inovações ousadas, agora quinzenalmente e com formato maior, numa manobra radical. Nota máxima do Ação Games Fã Clube. Ficaram faltando dicas do *Super Mario World*.

JOSÉ ROBERTO SINKUNAS
Goiânia, GO

Obrigado José Roberto. É ótimo receber elogios e ter um fã clube no coração do País. Quanto ao Super Mario World, *faltou só nessa edição, por causa da mudança. Mas já voltou nesta e, de quebra, damos o* Mario Paint*. Aproveite!*

DESAFIO Já terminei o *Phantasy Star* e sei o quanto é difícil este jogo. Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre ele, mostrando do que são capazes.

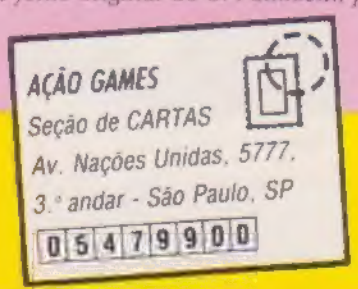
GUILHERME KIVEL
Campo Grande, MS

Que intimada, heim? Você só não disse se o Phantasy Star *é de Master ou Mega. Mas se for de Master, nas próximas edições você terá uma surpresa.*

FONTE Uso uma fonte de Nintendo no meu Super Famicom. De uns tempos para cá, surgiu uma listra verde na tela toda vez que uso o meu videogame. Será que é da fonte?

MARCELO R. MOREIRA
Barueri, SP

É isso aí, Marcelo. Cada videogame tem uma fonte específica para as suas necessidades de voltagem e amperagem. Se você não tiver a fonte original do S. Famicom, providencie uma similar urgentemente em lojas especializadas em eletrônica ou até mesmo em locadoras.



MEGAS Quantos Megas tem o Neo Geo? Qual a diferença entre Mega e Megabyte? Se o Mega Drive tem 16 Mega, por que a maioria dos jogos têm só quatro ou oito Mega?

DANIEL S. RESENDE
Londres, Inglaterra

É um prazer receber a carta de um leitor de tão longe. A palavra Mega que tanto utilizamos para classificar consoles e cartuchos é abreviação de Megabit. Quando usamos Megabit para cartuchos, é para medir a capacidade de memória. Quando usamos para consoles, é para medir a capacidade de processamento (o poder da máquina). Por isso é que um Mega Drive, de 16 bits, tem cartuchos de 2, 4 ou 8 Mega – porque estamos falando de coisas diferentes, certo? Já o famoso Megabyte é uma medida oito vezes maior que Megabit, sendo mais usado quando se trata de computadores. Finalmente, o Neo Geo tem dois processadores de 16 bits.

CAPCOM Esta empresa é japonesa ou americana? Qual o seu endereço?

HUGO B. DA ROCHA
Cabo Frio, RJ

A Capcom é uma produtora de jogos com sede no Japão e filial nos Estados Unidos. Temos apenas o endereço nos States: 3303 Scott Boulevard, Santa Clara, CA - 95054 - USA

LIGAÇÃO A imagem do meu Super Charger só entra no canal 12 da TV, mas esta ligação não fica boa. O que fazer, se minha TV não tem entrada separada para áudio e vídeo?

MÁRCIO LUIZ
Bauru, SP

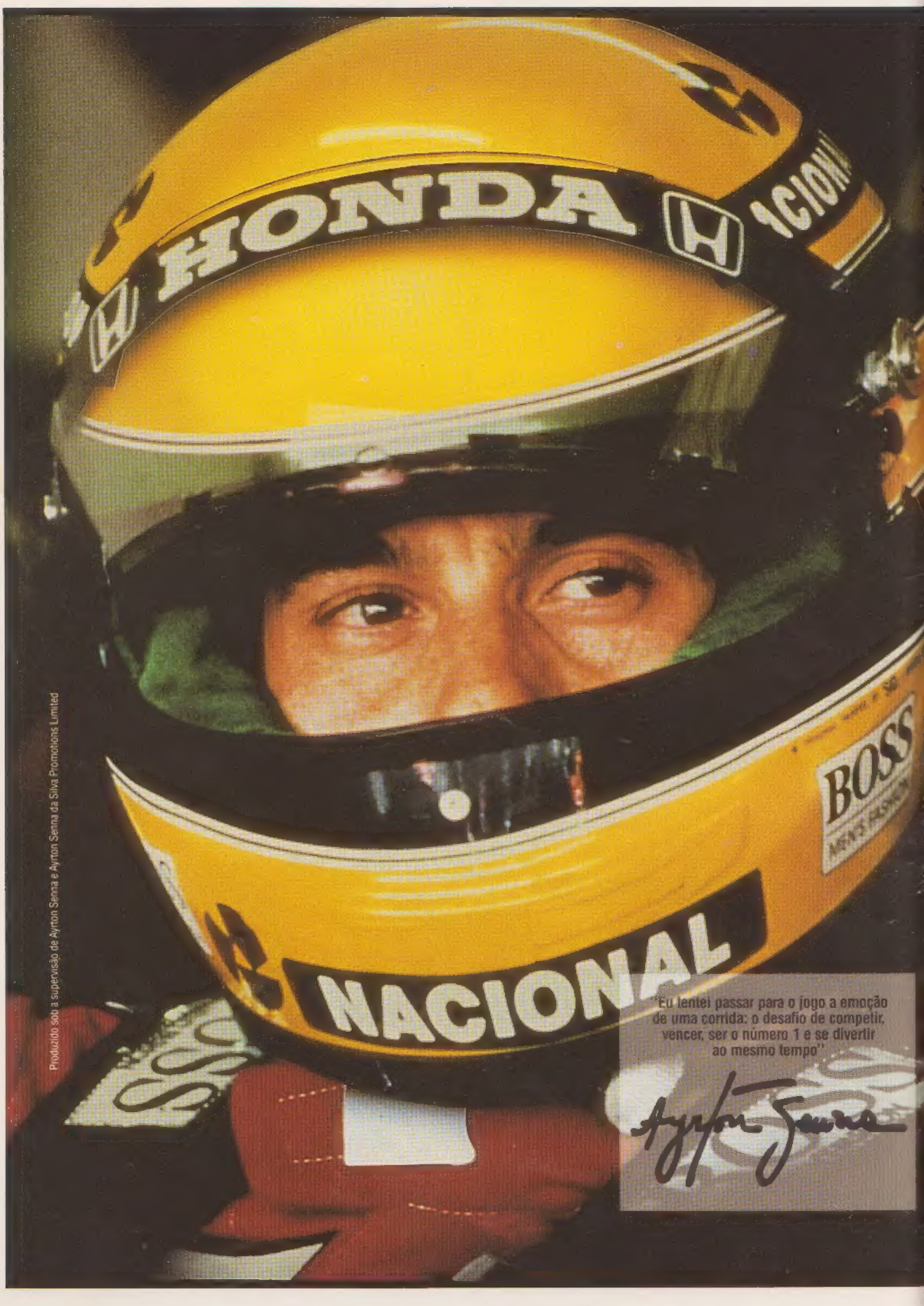
Se você tem um videocassete, experimente fazer a ligação do videogame diretamente neste aparelho, usando o canal Auxiliar (que deixa o sinal passar direto). Se não funcionar, entre em contato com a representante Super Charger de sua cidade para resolver este problema.

DIMENSÃO games

- LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS
- CONSOLES E ACESSÓRIOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- REVISTAS NACIONAIS E IMPORTADAS
- RPG (ROLE PLAYING GAMES)
- FRANCHISING - TEL.: (011) 295.5755

MATRIZ: RUA VITORIO RAMALHO, 86 - TEL.: (011) 295.5755 - SÃO PAULO

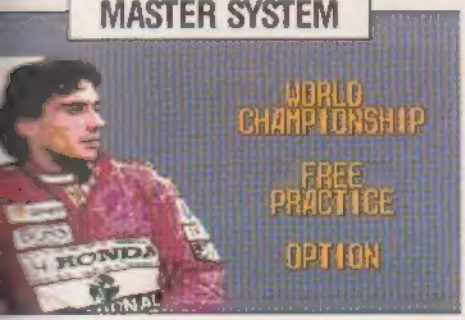
PENHA:
RUA MAJOR ANGELO ZANCHI, 521 - TEL.: (011) 293.5214
MOEMA:
RUA GRAÚNA, 208 - TEL.: (011) 533.7411
ACLIMAÇÃO:
AV. ACLIMAÇÃO, 774 - TEL.: (011) 277.7334
SANTO ANDRÉ:
RUA PADRE MANOEL DA NOBREGA, 236 - TEL.: (011) 449.2135
SANTO AMARO:
AV. NOSSA SENHORA DO SABARÁ, 722 - TEL.: (011) 523.4159
VILA MARIANA:
RUA AFONSO CELSO, 771 - TEL.: (011) 573.8151
RIBEIRÃO PIRES:
RUA STELLA BRUNA C. NARDELI, 180 - TEL.: (011) 459.7537
SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:
RUA SALDANHA MARINHO, 3227 - TEL.: (0172) 33.7630
SÃO CARLOS:
RUA PADRE TEIXEIRA, 1981 - TEL.: (0162) 72.4110
BELÉM:
AV. GOVERNADOR JOSÉ MALCHER, 1655 - TEL.: (091) 241.5557


HONDA
NACIONAL
BOSS
"Eu lentei passar para o jogo a emoção de uma corrida: o desafio de competir, vencer, ser o número 1 e se divertir ao mesmo tempo"
Ayrton Senna
Produzido sob a supervisão de Ayrton Senna e Ayrton Senna da Silva Promotions Limited

SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no "Ayrton Senna's Super Monaco GP II", o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

MASTER SYSTEM



• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 12 carros • 4 Mega.

MEGA DRIVE

• Campeonato Mundial com 16 provas • Circuito particular da fazenda do Senna • 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão • Voz sintetizada do próprio Senna • Treinos livres para conhecer melhor os circuitos • Tomadas de tempo • Pit stops • Grid de largada com 16 carros • 16 equipes para a escolha do adversário • 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

GAME GEAR*

• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 10 carros.
• Aguarde este lançamento.

SEGA

TEC TOY

S.O.S

SONIC (Master)

A versão deste jogo para o Master System tem o truque das mil faces?
EDIEMERSON M. ALVES
Camanducaia, MG

Até onde sabemos, a dica que faz o Sonic transformar-se em qualquer elemento do cenário não está disponível para Master.

BATMAN (Nintendo)

Usei uma dica de seleção de fases para este jogo, mas não deu certo. A dica é A,B,B,A,A, A, A, A , A e Start, pra ir direto à fase 5. Meu cartucho é americano.
FÁBIO T. DE MELO
Jundiaí, SP

A dica funciona apenas para cartuchos japoneses, Fábio. Por isso não deu certo. Mas temos um macete que funciona para os dois: fique atirando continuamente numa daquelas goteiras de bombas e você poderá acumular várias vidas. Já ajuda, não ajuda?

PHELIOS (Mega)

Ajudem-me a chegar ao famoso Phelios, pois acho este jogo muito difícil. Qualquer dica será muito útil.
ALEX B. DIAS
Sorocaba, SP

Aí vai a sua salvação, Alex: um truque para seleção de fases. Na primeira fase, use a seqüência C,A,B,A, C,A,B e A. Espero que agora tenha ficado mais fácil...

DOUBLE DRAGON 3/ SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Qual é o melhor personagem para a fase do Egito de *Double Dragon 3*? Como marcar bastante pontos em *Mario 1*?
PEDRO C. KUKLENSKI
Porto Alegre, RS

Na fase do Egito, Billy é o que tem mais chances de saltar os obstáculos usando suas cambalhotas. Já para fazer muitos pontos em Super Mario 1, *deixe de lado as mordomias das warp-zones: o melhor é fazer cada uma das fases, eliminar todos os inimigos que pintarem em sua frente e não deixar nenhuma moedinha pra contar a história.*

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo passar sobre o cimento fresco na fase do Shopping. O que faço?
RODRIGO T. DE MELO
Jundiaí, SP

A única coisa que serve como ponte para este obstáculo são os travesseirinhos flutuantes. Você tem de pular de um em um até chegar ao outro lado. Se quiser algo mais fácil, dê três pulinhos sobre o segundo travesseiro e ele deslizará suavemente até o final. Moleza.

RUSHI'N ATTACK/ LIFE FORCE/ GRADIUS (Nintendo)

Solicito dicas do tipo Continues extras, vidas infinitas ou seleção de fases para estes três jogos.
SÉRGIO R. CAVALCANTE
João Pessoa, PB

Rushi'n Attack *não tem nenhum destes truques que você pediu, Sérgio; tem de jogar na raça, mesmo. Já para os outros dois, que são da Konami, o único macete disponível é aquela seqüência* ↑ , ↑ , ↓ , ↓ , ← , → ← , → , *B, A e Start. Usando esta seqüência na tela de apresentação de Life Force, você já começa o jogo com 30 vidas. No* Gradius *você deve usar o mesmo código logo no início de cada fase. Pause o jogo, use a seqüência, e você ficará com a energia completamente cheia. Os códigos são para cartuchos americanos, heim?*

SUPER MARIO 3 (Nintendo)

Preciso urgentemente descobrir como pegar a segunda flauta. Com ela eu poderei terminar o jogo e calar a boca do meu vizinho, que todo dia me pergunta: E aí, já salvou a Princesa?"
MARCOS B. PIVOVANSKI
Almirante Tamandaré, PR

No que depender da gente, sua vitória está no papo. A segunda flauta fica no minicastelo do mundo 1. Há um momento em que você chega num corredor comprido, com duas tartarugas e uma porta no final. Elimine as tartarugas, vá para junto da porta e, usando o rabinho, tome impulso para voar para a esquerda. Voe verticalmente junto ao paredão desta tela, alcançando o teto da fase. Aí é só andar à direita e você vai cair numa sala secreta onde está a flauta.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Como faço para pegar o navio? Quando chego ao depósito de navios usados está tudo deserto. Também não sei como pegar o dinheiro no cofre do velhinho.
JORGE GASSEN
Venâncio Aires, RS

Você só pode tomar o navio depois de ter cumprido os três objetivos da primeira fase: vencer a Sword Master, achar o tesouro e pegar o ídolo na casa da governadora. Cumpridas as três tarefas, o vendedor de navios lhe atenderá. Ele vai pedir muita grana pelo navio, e você será obrigado a roubar o cofre do velhinho. Vá falar com ele e tope o emprego que lhe for oferecido. Desta forma, você descobrirá a combinação do cofre. Agora, um conselho sincero: uma aventura como Monkey Island *só tem sentido se você estiver a fim de pensar. Problemas como estes surgirão milhares de vezes no jogo, e você tem de resolvê-los sozinho.*

SUPER MARIO WORLD (Super NES)

Já tentei pegar a chave da fase Valley of Bowser 4 milhares de vezes, sem sucesso. Os dois blocos cinza que interrompem o acesso não são destruídos de jeito nenhum.
FÁBIO L. CALDEIRA
Campos do Jordão, SP

Os blocos são duros mesmo, Fábio, mas eles não precisam ser destruídos. Vá com o Yoshi nesta fase e faça-o simplesmente pegar a chave com sua "linguinha". Pronto, o mistério está resolvido.

STREET FIGHTER 2 (Arcades)

Os comandos deste jogo para Super NES, dados na edição 15, servem para os arcades?
ANDRÉ D. BRIZOLA
S.B. Campo, SP

De jeito nenhum, André. Os botões de comandos dos arcades não têm nada a ver com os do Super NES, embora os golpes sejam os mesmos. Mas não vá procurar botão Y, R ou L na máquina de arcade que você não vai achar.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.° andar - São Paulo, SP
05479900

SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.

GP
TEC TOY

FOX

CERT. AUT. M.P.E.F. Nº 01/00/1194/92

Papai Dino e Baby Sauro ganharam disparado a simpatia dos gamemaníacos. E o resultado disso é que já vem pintando por aí o game da Família Dinossauros. AÇÃO GAMES descobriu que, até o Natal, os simpáticos personagens pré-históricos devem estrear uma aventura para os consoles Sega. E no Brasil, a Tec Toy já adquiriu os direitos de uso de imagem dos Dinossauros, mas ainda não sabemos para qual finalidade. Se for para game, vai ser um estouro de faturamento, pois a moçada está pedindo. É o que mostrou uma pesquisa nossa.

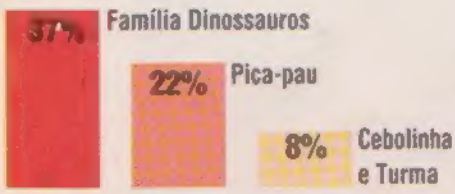
FAMÍLIA DINOSSAUROS NA CABEÇA

PESQUISA AÇÃO GAMES

QUE PERSONAGEM FALTA PINTAR NUM GAME?

Durante dez dias, sondamos a preferência dos leitores para saber qual jogo já deveria ter sido lançado, mas os fabricantes estariam marcando bobeira. Valia personagem de gibi, filme ou desenho. Resultado: 37% exigiram a Família Dinossauros, a maioria num game com o Baby. Em segundo lugar ficou o Pica-Pau e em terceiro Cebolinha e sua Turma.

VENCEDORES



OUTROS VOTADOS

Akira ★ Jetsons ★ Jiraya ★ Thunder Cats ★ Snoopy ★ Pateta ★ Pelé ★ Magic Johnson ★ Eddie Murphy (Um Tira da Pesada) ★ Seleção Brasileira de Vôlei ★ Chapolin ★ Ursinho Puff

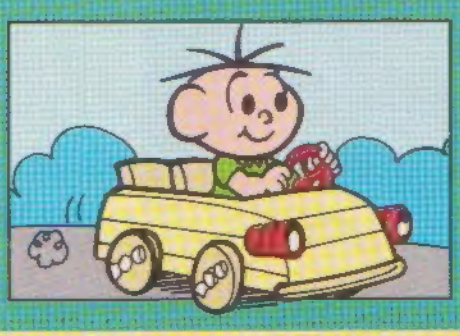
HISTÓRIAS DA MOÇADA

Baby Sauro em Onde Está a Mamãe?

Bolação do Bruno Ricardo Balcova, 12 anos, que quer esse jogo de dinossauro. Baby Sauro parte em busca da mamãe raptada e viaja por vários mundos até chegar ao presente. Nessa viagem, enfrenta seres mitológicos na Grécia Antiga, bruxas na idade Média, piratas da época das navegações. Até os dias de hoje, quando precisa vencer uma gang de rua. Mamadeiras e "bichos-rango" repõem as energias e a cadeirinha leva a outra fase. Mas o quente mesmo, é morder o rabo do papai: dá vida extra, mas isso é segredo!

Cebolinha Contla Os Monstlos do Espaço

Daniela Tolezano, de 11 anos, mora em São Paulo e quer um videogame do Cebolinha e sua Turma. O jogo seria assim: Cebolinha tem de destruir os perigosos monstros do espaço, mas os amigos dão uma força. Cascão ajuda a vencer nuvens de tempestade e a faminta Magali come as frutinhas nos estágios de bônus. O anjinho dá invencibilidade ou Continues e a carinha do Bidu dá power extra. Legal, não?



Pica-pau bom de bico

Fabiano Koich Miguel, 16 anos, quer um jogo ecológico com seu herói predileto, com o pique de um Sonic. Ajude Pica-pau a derrotar os lenhadores, que estão acabando com as árvores da terra. Em cada fase, ele tem de picar um certo número de árvores, para o bico não crescer e ele continuar rápido. Sementes dão power-ups e frutas dão velocidade. Buracos completados ou dez motoserras quebradas dão vida extra. E uma única passagem secreta levaria a um outro game, do pequeno pinguim contra os pescadores. Chocante.

© WALT DISNEY

DINOMANIA

Lançada nos Estados Unidos, em abril de 1991, a Família Dinossauros está cativando todo o mundo. Pintou aqui este ano e a "dinomania" ameaça derrubar a liderança de Bart Simpson.

Eles são da Pré-História

Você já reparou que eles são diferentes uns dos outros. Pois é, a turma Sinclair (nome deles lá nos States) não é de dinossauros. Os bichos não tinham chifres e nem comiam carne. O nome original do gênero é Pterodactyl Tales, algo como Histórias de Pterodáctilo, uma referência ao maior animal voador conhecido, que também era herbívoro. Começa aí o barato da série, que tira um sarro do comportamento humano, da família, da ecologia e da idéia de progresso. Os bichos adultos são inspirados em animais reais da Pré-História, mas tiveram o visual todo inventado para ficarem mais incrementados.

Ano 63.000.003 AC. Pode?

Papai Dino, Mamãe Fran e os filhos formam uma família normal. Mesmo no ano 63.000.003 Antes de Cristo, quando os grilos são normais. O mundo tem árvores demais e Dino sustenta a família como lenhador, numa empresa que derruba "florestas inúteis". Os dinossauros acham que os homens das cavernas não têm futuro, mas são muito divertidos, por isso são desenhados em estampas de papel de parede ou de presente.

UMA FAMÍLIA MUITO LOUCA

Dino da Silva Sauro (Earl Sinclair) - É um papai Megalossauro que dá um duro danado como lenhador e sofre nas mãos do patrão, o sr. Richfield, para deixar todo mundo feliz. Não tem ambições e, por isso mesmo, não consegue entender a família.

Mamãe Fran - Ela é uma Alossauro. Vive tranqüila e feliz como "dona-de-caverna", mas sonha em ter uma "caverna" melhor, com uma linda vista da janela. Segura as barras da família e é apaixonada por Dino. Mas sabe que não vai ter a "caverna nova".

Baby Sauro - É uma matraca que já saiu do ovo falando. Faz pergunta sobre tudo, diz sempre o que vai pela cabeça e morde o que passar na frente, especialmente a cauda do papai. Está o tempo todo querendo comida e perguntando pela mamãe. E não se deixa enganar.

Bob (Robbie) - Tem 14 anos e vive na maior crise de identidade, porque quer ser adulto mas acha os valores dos sauros "uma ossada velha". Por isso vive botando o pai contra a parede. Adora música a mil decibéis e não sabe como chegar nas garotas.

Charlene - É a filha do meio, o xodó do papai. Tem 12 anos, não está nem aí pra nada e só gosta de fazer compras. É ligada em roupas cor-de-rosa chocking e passa o tempo todo imaginando um jeito de arrancar uma mesada maior. Adora cutucar os recalques do irmão.

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER. Av. das Nações, 5777. CEP 05479-900 — São Paulo, SP.

• SUPER NES •

DARIUS TWIN	3.710.500	Equipe Gamely, MG
F-ZERO	1'59"95	Rodrigo Mello Schueitzer, RJ
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Samuel das Neves Cavalcanti, SP

• NINTENDO •

ARKANOID	965.930	Rodrigo Teixeira Mendes, SP
BATTLETOADS	999.999	André Moacir Petrez, SP • Daniel F. Lima Neto, SP • Jefferson Machado Reis, SP
DOUBLE DRAGON 2	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP
IRONSWORD	55.595.387	Eduardo Ahamine, SP
LIFE FORCE	6.560.650	Daniel F. Lima Neto, SP
MEGA MAN	9.999.900	Juliano Seizo Uchi, SP
PINBALL	999.990	Rodrigo T. Mendes, SP
POPEYE	195.250	Rodrigo T. Mendes, SP
ROLLING THUNDER	204.640	Samuel Chiesa, RS
THE SIMPSONS 2	144.950	Juliano Seizo Uchi, SP
TOTAL RECALL	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP

• MASTER SYSTEM •

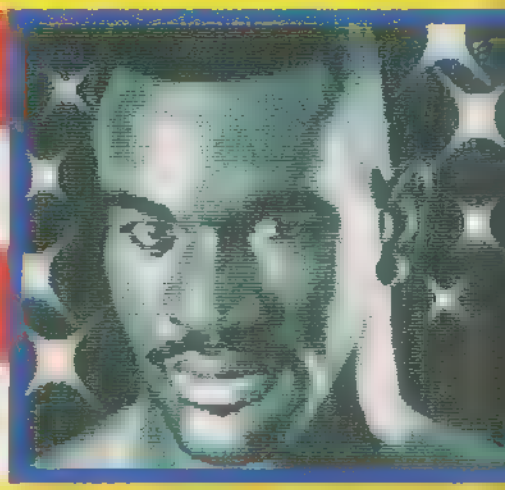
CASTLE OF ILLUSION	999.990	Renato D'Andréa Vale, RJ
JEWEL MASTER	1.112.800	Vicente Morales Filho, SP
VIGILANTE	99.900	Anderson F. Leite, SP

• MEGA DRIVE •

AIR BUSTER	1.140.260	Vicente Morales Filho, SP
DEVIL'S CRASH	999.999.900	Gustavo dos S. Sayão, SP
GRANADA	316.560	Gustavo dos S. Sayão, SP
FANTASIA	6.514.260	Nilton Marcos Brito Jr., SP
GOLDEN AXE	277	Julio Becker, RJ
MERCS	9.999.990	Gustavo dos S. Sayão, SP
M.U.S.H.A.	133.533.530	Vicente Morales Filho, SP
SHADOW DANCER	10.128.200	Vicente Morales Filho, SP
SONIC	9.999.990	Edimilson Caxeto, SP
SPIDER MAN	22.077.204	Jefferson Eva Santana, RJ
SUPER MÔNACO GP	144	Rodrigo H. V. Marquez, MG
THUNDER FORCE 2	9.999.990	Roberto Falciano de Lima, SP

SHOTS

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING



Ele é o atual número 1 no ranking da Associação Mundial de Boxe na categori peso-pesado. Agora, o demolidor Evander Holyfield entra também para a galeri dos esportistas venerados em cartuchos de videogame. O jogo que a Sega fe com ele para os consoles Mega Drive é chocante: cheio de detalhes realistas divertido e desafiador. Calce as luvas e entre no ringue: a luta está começando

Tipos invocados

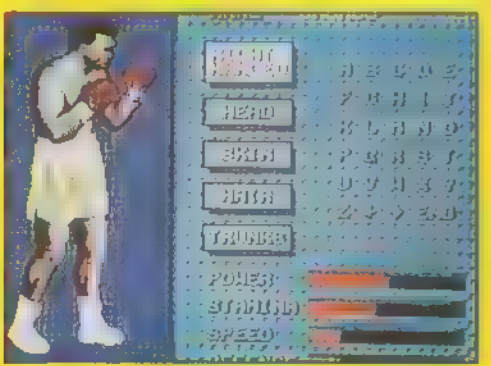
Para quem joga em dupla, pode-se escolher um dos lutadores já existentes na memória do jogo ou "configurar" o seu próprio atleta. Ele pode ser negro ou branquelo, usar calção verde ou amarelo, ter cabelo liso, escovinha, ruivo, loiro, não ter cabelo... enfim, ter o jeitão e também o nome que você quiser. Dá para fazer uns tipos invocados. Você e seu parceiro escolhem os lutadores e brincam à vontade no modo Exibition Fight.

Faça sua carreira

Ao jogar sozinho, você também pode praticar no Exibition Fight e desafiar o próprio Holyfield. Ou, o que é ainda melhor: fazer uma carreira de boxeador no Carreer Mode. Desafiando lutadores sucessivamente, você vai subindo no ranking e adquirindo mais experiência e qualidades físicas e técnicas. Adivinha quem você vai pegar no final...

Escolha o seu bônus

Depois de cada luta – e dependendo do resultado dela – o jogo lhe oferece uma determinada variedade de bônus a escolher. São itens que aumentam seu poder, resistência, rapidez e capacidade de defesa. Cada item selecionado tem um efeito diferente, acrescentando barrinhas verdes aos medidores. Isso ajuda você a escolher aquilo de que mais está precisando.



No canto inferior direito da tela de configuração do lutador, defina os níveis de força, resistência, rapidez e defesa

ESCOLHA BEM SEU ADVERSÁRIO

Repare que, na tela de seleção do adversário, o jogo lhe dá todas as informações necessárias para você saber bem com quem está lutando: a posição dele no ranking, o nível de suas qualidades técnicas/físicas, seu currículo etc. Uma informação em que você tem de ficar bem ligado é na quantidade de rounds que terá a luta com cada adversário.

Procure aumentar seus níveis técnicos de maneir equilibrada

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING/Sega

Luta	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

ALGUNS

Dá uma geral no seu lutador, aumentando sua força, resistência, velocidade e defesa

Boa opção para [illegible] ver precisando [illegible] dez. Aumenta [illegible] níveis de força e [illegible]

... que você esteja a fim de variar, escolha ... duas primeiras configurações: são mais ...tes.

Movimentos e comandos

... Controls do menu principal, você ... três configurações de joysticks. Todas ... mesmos movimentos: jabs, uppers e ...ook). Nas duas primeiras, estes golpes ... diretos (lead) ou partir de trás (back). ... configuração, têm-se os mesmos ... a diferença de partirem da mão ...eft) ou direita (right). Block é o movi... defesa, ou a popular "guarda alta".

CÂMERA NO RINGUE

A parte superior da tela mostra o ringue e os boxeadores vistos de cima. ... pra ver também a câmera de TV rodando em volta do ringue, indicando o ângulo em que você vê a luta. É um detalhe pequeno, mas muito atencioso do pessoal da Sega

OLHA A GATA!

No boxe, nem tudo são brutamontes lutando e supercílios abertos. Uma gatinha loira cruza o ringue entre um round e outro. Só faltou o hino nacional para completar a festa

COMO HOLYFIELD TORNOU-SE CAMPEÃO

Las Vegas, 25 de outubro de 1990. De um lado do ringue, o campeão dos pesos-pesados pela Associação Mundial de Boxe, James Buster Douglas, 111 kg. Do outro, pesando 94 kg, o desafiante Evander Holyfield. Buster Douglas pisava a lona com o orgulho de ter tirado o título de campeão do legendário Mike Tyson. Mas foi Holyfield quem, com um direto de direita aos 70 segundos do terceiro round, apoderou-se do título de campeão mundial, que conserva até hoje.

MOVIMENTOS DO BOXE

Upper - O soco sai de baixo para cima, com ... o impulso do corpo. O back upper no ... é um golpe fortíssimo.

Gancho - Neste movimento, o braço sai da lateral do corpo em direção ao centro, com um impulso em sentido de rotação. Um destes na orelha.

... - É um soco curtinho, ideal para abrir a ... adversário. Aplique uma série deles ... depois encaixar um golpe mais forte.

Bloqueio - Também conhecido como guarda, é o movimento defensivo do boxeador. Bloqueia golpes no abdômem e cabeça.

...NUS IMPORTANTES

...RRING

... tea ... de ... tapi...

POWER GLOVE

Com este bônus, você ganha mais quatro barrinhas em seu medidor de força

HEAD GUARD

Sua defesa anda fraca? Então apanhe este bônus e você vai ganhar mais quatro barrinhas

MULTI-GYM

Nada como fazer musculação para ganhar quatro barrinhas de força e uma de resistência

DICAS ESPERTAS PARA UMA BOA LUTA

★ Acione o seu bloqueio enquanto aproxima-se do adversário. Assim, ele não pegará você de surpresa.

★ Enquanto não sacar qual é a do seu oponente, fique à meia distância arriscando uns lead jabs.

★ Quando você cair, aperte rapidamente o botão que manda o jogo para levantar-se e continuar.

★ Para encaixar golpes quando o adversário estiver curvado, curve-se você também pressionando o Direcional para baixo.

★ Quanto mais forte o adversário, mais perto você tem de chegar dele para atingi-lo com eficiência.

★ Tente empurrar seu oponente contra as cordas. Quando você conseguir prendê-lo, será o dono da situação.

★ Os golpes que mais funcionam contra Evander Holyfield são back upper e back hook

A última visita do maligno Baldour à Terra foi devastadora. Após um longo trabalho de reconstrução, o planeta está quase se recuperando. Mas Omah, criado de Baldour, resolve estragar a festa e trazê-lo de volta. Perigo à vista!

Você é Alisia Dragoon, filha do mago que tentou deter Baldour em sua primeira investida. Alisia viu seu pai ser torturado até a morte, mas sua vida foi poupada. E este foi o único grande erro de Baldour. Ela adquiriu poderes mágicos iguais aos de seu pai. E quer vingança!

Uma vida e muitos itens

Sua missão não é fácil, pois você começa com apenas uma vida e nenhum Continue. Mas relaxe: há vários outros espalhados pelas fases. Portanto, seja bem curioso e vasculhe todos os cantos. Você corre o risco de ganhar não apenas Continues, mas também life e outras cositas mais.

Além de seu tiro poderoso em forma de raio, você tem quatro monstros amigos para ajudá-lo. Cada um possui uma qualidade diferente. O melhor para todas as situações é o que explode tudo o que se encontra na tela. Mas, vale a pena testar os outros monstros.

8 Fases Lindas

Seu desafio é constante nas oito longas fases do game. Você anda na água, dentro de cavernas, em naves e muito mais. Enfim, cada fase apresenta dificuldades diferentes. Só duas coisas não mudam nunca: a beleza dos gráficos e a profusão de itens.

A parte técnica do game realmente impressiona. Você pode escolher entre, nada mais nada menos, 182 tipos de música. Se você curte um som, com certeza vai delirar com a verdadeira orquestra que anima a ação em *Alisia Dragoon*. Vamos às principais dicas!

Este game exige espírito fuçador. Existem muitos itens escondidos e várias passagens secretas. Lembrete: você só tem uma vida e nenhum Continue

Espere o seu tiro ter força total para detonar com o thunder. Aproveite para atirar nas paredes. De repente você acha uma bela passagem secreta

ITENS

LIFE DA ALISIA

LIFE DOS MONSTROS

INVENCIBILIDADE

PODER DO RAIO

CONTINUE

FASE 1

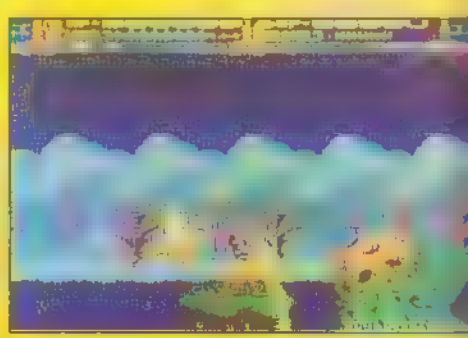
Use o sol logo de saída. Ele é se monstro mais fraco, portanto nã desperdiçe os melhores monstros com o inimigos mais fáceis. Use monstro d explosão para acabar com o chefão da fase

Pule no lado esquerdo do pilar bege para pegar um ite Ele aumenta o power do monstro. Escolha o da explos

FASE 2

Água à vista! Não se empolgue demai porque as vitórias-régias são perigosas. Vasc lhe bem todos os cantos à procura de itens

Suba na mágica das fadas para alcançar a plataf ma de cima. Ao chegar no alto, pule para consegu um Continue extra



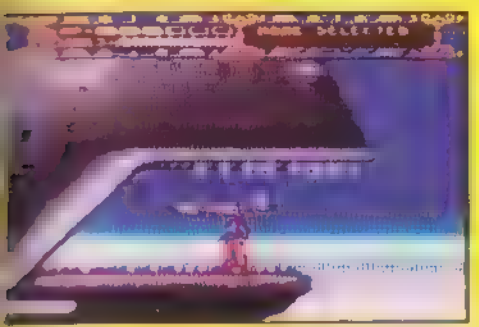
Fique parado na ilhota, atirando desviando. Quand chefe vier pra cima, pule e depois acerte a sua bo

MONSTROS AMIGOS

Alisia tem 4 ajudantes muito especiais. Um solta 3 bolas de fogo, outro joga bumerangues. O monstro que explode tudo na tela é o melhor e o que parece um sol, o mais fraquinho

FASE 3

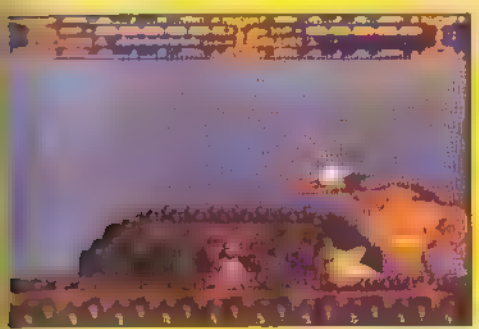
dirigível com formato de baleia é o da batalha da terceira fase. Antes de nada, destrua os canhões. O chefão cabeça da baleia. É só atirar quando gir na direita e depois continuar em seu corpo.



pegar itens na boca da baleia? Life para você e seu monstro. Logo a seguir, pule para a plataforma a para descolar mais itens

FASE 4

boa dica para esta fase é vasculhar parte de baixo da tela. Depois é só para ir atrás da saída.



chefão da fase parece um diabinho. Use o monstro da explosão para derrotá-lo. E desvie sempre!

FASE 5

circula em uma linda caverna. Logo há duas opções: descer ou seguir em Vá reto. Há várias passagens secretas os tortuosos caminhos.

Os monstros têm um power. Vale a pena usar se estiver com a energia mais alta. Selecione aquele que deseja usar a qualquer hora

Fique na plataforma do meio atirando no chefe. Quando ele chegar perto, pule e acerte suas costas. Tome cuidado na hora em que ele atirar de trás para frente

As plataformas triangulares são um verdadeiro labirinto. Siga a seguinte ordem: a de baixo, à direita, em cima, direita, a de baixo, esquerda e esquerda. Ufa!

FASE 6

Chegou a hora de brigar dentro de uma espaçonave. A tela é meio torta, o que confunde um pouco. Há uma enorme descida. A saída fica na primeira à direita. Antes de prosseguir, vá para baixo pegar life, Continues e outros itens. Fique esperto: agora a saída está à esquerda.

Fique no meio da plataforma inclinada da esquerda. Atire sempre, usando o monstro da explosão. Destrua as metralhadoras várias vezes

FASE 7

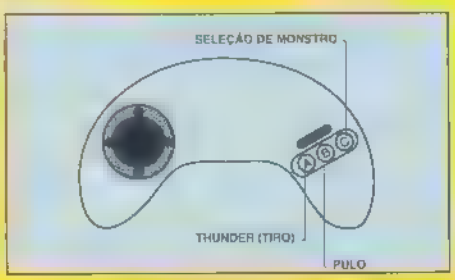
No castelo, vá subindo sempre até encontrar três guardas. Pegue uma passagem para encontrar o subchefe.

Pronto para o subchefe? Fique no canto da tela. Elimine dois. Troque de lado, sempre atirando no meio do caminho. Repita a operação várias vezes

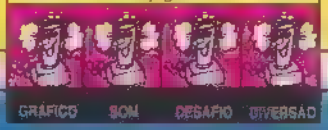
FASE 8

Ao contrário das outras sete fases do game, a oitava só traz dois inimigos. Mas não é motivo para alegria: eles são quase impossíveis. Se você não morrer no subchefe, enfrentará o temido e nojento chefão final. Prepare-se!

Que cara estranho! Espere sua chegada. Vá pulando as cobras e atirando sempre. Depois, fique à direita esperando as bolas de fogo. Quando ele atirar, fuja para a esquerda. Faça isso diversas vezes. E boa sorte !



NHL HOCKEY/Eletronic Arts
Esporte 1 ou 2 jogadores 8 mega



NHL HOCKEY

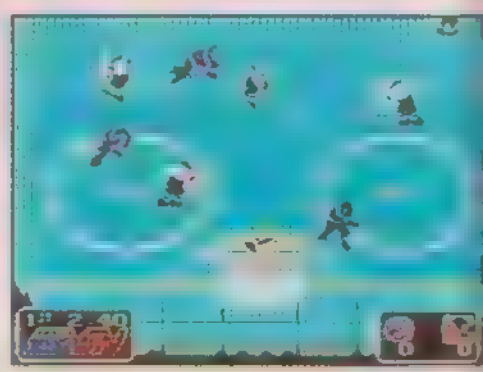
Nos países com inverno rigoroso, a neve faz parte da vida das pessoas. A garotada aprende a patinar logo após aprender a andar. Tudo isso faz com que o hóquei seja o esporte mais popular em países como o Canadá e mesmo em algumas nações européias.

O campeonato da NHL (National Hockey League, a Liga Nacional de Hóquei) é o mais disputado de todos e envolve times do Canadá e dos States. Corresponde à primeira divisão do hóquei. É onde estão alguns dos melhores e mais bem pagos jogadores do mundo.

Cada botão tem uma função diferente se você está com o disco ou tentando recuperá-lo

O canadense Wayne Gretsky, a maior fera do Hóquei

Fique de olho nas qualidades das equipes. Não escolha um time com um goleiro fraco. Quanto mais recheado o plantel, mais chances de vencer

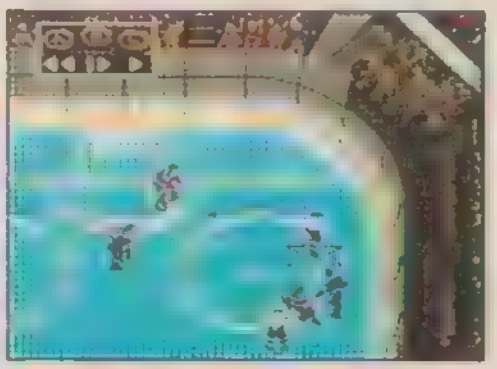


Você já reparou no tamanho do gol? Pois bem, é quase impossível fazer gol direto. Então, a manha é ficar esperando o rebote para colocar o disco nas redes

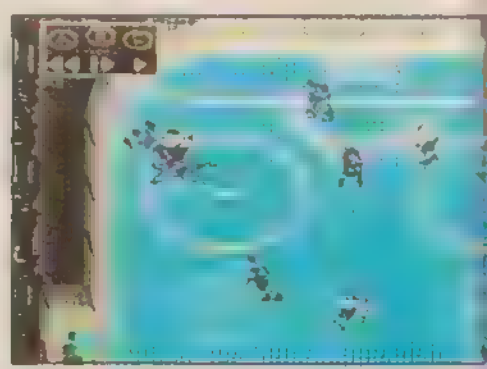
Grana Preta

Só para ter uma idéia da grana que rola, em 88 o canadense Wayne Gretsky foi transferido para o Los Angeles Kings pela bagatela de 20 milhões de dólares. Gretsky é o Pelé do hóquei e fatura os tubos anunciando artigos esportivos.

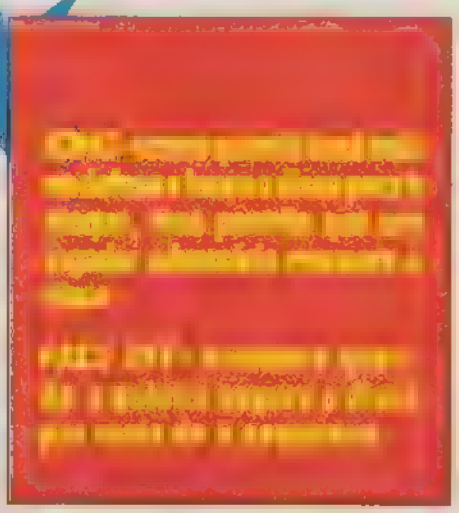
As partidas da NHL têm uma média superior a 15.000 pagantes por jogo durante o campeonato. Nos playoffs, a etapa final, a média sobe e não se vê um branco sequer nas arquibancadas dos ginásios futuristas. As torcidas são fanáticas e a rivalidade é parecida com a do futebol no Brasil.



Quando estiver cara a cara com o goleiro, vá para o lado e chute cruzado bem no cantinho. É o ponto mais vulnerável da meta adversária



Não tenha piedade dos adversários. Use seu taco para passar rasteiras e roubar o disco. Aproveite para rir bastante com os tombos inusitados dos atletas



Simulação Perfeita

NHL Hockey já é um clássico dos games de esporte. Os movimentos são sincronizados, o controle dos jogadores é impressionante e as dificuldades do jogo de verdade estão muito bem simuladas. E mais: se você quiser sacar melhor as jogadas, é só escolher o REPLAY. Esse recurso supersofisticado permite rever tudo até em câmera lenta.

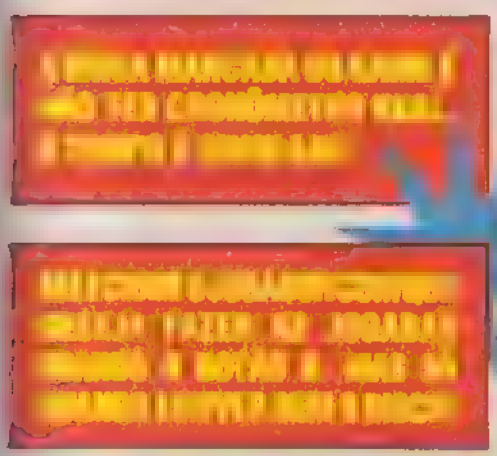
Logo de cara você escolhe se prefere jogar uma partida normal (REGULAR SEASON) ou uma série de PLAYOFFS. Decide ainda se joga com o computador, em casa (com a torcida a favor) ou fora contra um amigo. Qualquer escolha garante uma diversão nota dez!

Ziguezague alucinante

Para se dar bem nas partidas, o lance é ser rápido na troca de passes e não perdoar nos "chutes". Uma boa tática é ir conduzindo o disco em ziguezague até as proximidades do gol adversário. Daí é só passar rapidamente e não ter piedade na hora de massacrar o goleiro.

Quem não conhece o esporte pode ter problemas com as penalidades (penalties). A solução é selecionar PENALTIES OFF para não se preocupar com as regras e pegar as manhas do jogo. A mesma dica vale para a opção LINE. Deixe tudo em OFF.

Não desça com tudo para o ataque. Se pintar um contra-ataque, seu goleiro ficará cara a cara com os atacantes. Use C para dar bons piques



Luta livre na quadra

Quem não conhece hóquei acha o esporte muito violento. Até com certa razão: as brigas entre os jogadores são freqüentes durante as partidas. Mas *NHL Hockey* não deixa escapar nenhum detalhe! Até as brigas ganham realidade na tela. E nas estatísticas do jogo você pode conferir quantas brigas ganhou.

São 24 times para você escolher. Uns são bons, outros nem tanto. Portanto, dê uma olhada nas características de cada time antes de escolher a sua equipe. Um último conselho: vá até a locadora mais próxima e delicie-se com um game nota 10. Com louvor!

JORDAN VS. BIRD

Michael Jordan e Larry Bird são dois dos maiores jogadores de basquete de todos os tempos. Jordan é especialista em enterradas, enquanto Bird é fera no arremesso de três pontos. Ambos detonam nas assistências. Eles mereciam um game melhor.

Jordan vs. Bird é uma mistura de treinamento e jogo de aquecimento, aquele que você joga com um amigo antes do resto do time chegar. Só tem uma coisa bem legal: as jogadas parecem reais. Mas não é o suficiente para deixar o jogo divertido. Afinal, do que adianta treinar e ficar craque se você não pode aplicar as jogadas em uma partida de verdade?

3 modalidades

Você pode treinar enterradas e arremessos de três pontos ou jogar o famoso um contra um em uma cesta só. A parte das enterradas é a mais legal: Jordan faz malabarismos inacreditáveis que são julgados por uma comissão de cinco juízes. Nota mínima: zero. Nota máxima: 10. O problema é que são apenas três tentativas. Ou seja: quando está começando a ficar legal, acaba.

Bird é quem treina o lance de três pontos. É o maior barato fazer grandes cestas, mas também é muito chato ficar arremessando sozinho. Ou seja: não tente jogar se estiver com sono.

No arremesso de 3 pontos, A pega a bola, B pula e C solta a bola. Aperte C quando estiver no auge do salto. Você precisa ser uma maquininha. Não fique comemorando

Na hora da enterrada, A faz começar a correr. Segurando B, Jordan salta. Ao soltar B, ele solta a bola para tentar enterrar. Treine bastante, pois é difícil!

Competição

Jordan e Bird só se encontram para disputar o "21" (é a disputa entre dois jogadores que geralmente vai a 21, daí o nome). Com apenas um garrafão para se movimentar, as jogadas ficam espremidas e a saída para ganhar é marcar forte, em cima. Nada de jogadas espetaculares, apenas dois craques jogando como amadores.

Jordan Vs. Bird é um game feito para os fãs dos dois monstros sagrados do basquete. Se você gosta de Magic Johnson ou é nacionalista e acha Oscar o máximo dos máximos, mantenha distância. Mas não desanime. Há uns poucos loucos (ou visionários?) que acharam *Jordan Vs. Bird* um dos grandes games de esporte do ano. Nossos pilotos quase caíram no sono. Faça o teste da paciência!

No modo ONE-ON-ONE, A pega a bola do adversário, B o arremesso normal e C dá um gancho em direção à cesta

JORDAN vs. BIRD/Eletronic Arts

Esporte	1 a 4 jogadores	4 mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

São dez tipos de enterradas. Algumas "normais" e outras cinematográficas. Dê uma olhada no esquema de cada uma na hora de escolher as três que você irá tentar

ROLLING THUNDER 2

PASSWORDS NORMAIS

FASE 2
A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

FASE 3
A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS

FASE 4
A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

FASE 5
A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER

FASE 6
A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

FASE 7
A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

FASE 8
A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

FASE 9
A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

FASE10
A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

FASE 11
A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

ÚLTIMA FASE

PASSWORDS ESPECIAIS

FASE 1
A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

FASE 2
A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

FASE 3
A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE

FASE 4
A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

FASE 5
A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS

FASE 6
A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

FASE 7
A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

FASE 8
A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

FASE 9
A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

FASE 10
A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER

FASE 11
A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

SUPER VOLLEY BALL

Bloqueio Triplo- Para conseguir esta verdadeira parede humana, aperte B duas vezes seguidas. É o único jeito de anular a jogada mais perigosa de todas: a cortada da linha dos 3 metros.

Finta de rede - Para desnortear o bloqueio adversário, recepcione com o Direcional para baixo e aperte A. Desse modo, o levantador manda a bola para o atacante que vem de trás. É só sair para comemorar.

Deixadinha- Quando o bloqueio parecer intransponível, aperte A e o Direcional pra cima. Você engana o bloqueio e ainda dá trabalho para a recepção do adversário.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

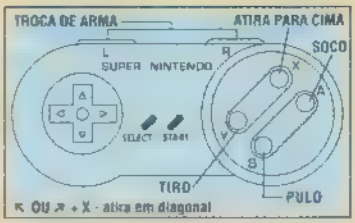
Superdesafio - Que tal enfrentar o próprio David Robinson e seu Dream Team? Então, escolha a opção Tournament e ganhe todas as partidas (são 3 eliminatórias, uma semifinal e a grande final). Quando você pensava que era só festejar a conquista, David Robinson desce à quadra para desafiá-lo. E aí o negócio pega fogo!

MARBLE MADNESS

Tempo extra - Selecione o game para dois jogadores e acabe o percurso em primeiro. Você ganha mais tempo por terminar em primeiro (fora o tempo extra que você não utilizou para completar a fase).

ROBOCOP 3

Enquanto aguardamos sua volta ao cinema, o policial metaleiro já está arrasando quarteirões em seu primeiro game para o Super NES. Robocop 3 é um jogo de ação garantido e desafio capaz de arrepiar até os jogadores mais experientes. Os gráficos são muito bem-feitos e a trilha sonora é chocante



Sem moleza

No cinema Robocop é um andróide [illegible] indestrutível, mas no game não. Se [illegible] uma altura muito grande, espatifa-se. Apesar da armadura de aço, os tiros inimigos tiram-lhe belos bocados de energia. O game não dá chances para faturar vidas extras – são apenas três e olhe lá. E quando você perder uma, não tem moleza: volta para o início do estágio. O mesmo acontece quando você pega um Continue (cinco no total). Sentiu? Então fique sabendo ainda que a munição é limitada.

FASE 1

Nas ruas da cidade, aprenda a atirar primeiro e tire proveito da arma de três tiros. Economize munição para a segunda parte da fase, onde aparecem uns marginhos muito chatos.

Para economizar munição, agache e deixe os bandidos chegarem perto. Use socos em vez de balas

FASE 2

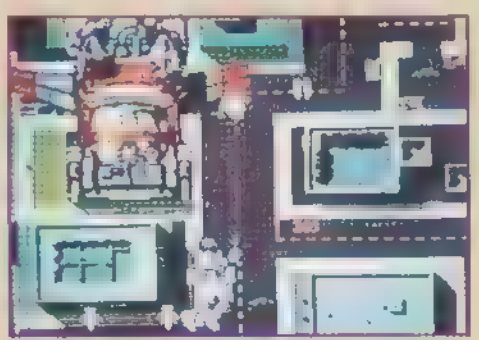
Logo no começo você sobe de elevador pelo lado de fora do prédio. O fogo cruzado é muito intenso e pode deixar Robocop tão furado quanto um ralador de queijo. Quando aparecer uma esteira rolante, pegue uma carona nela desviando-se das pedras. Na segunda metade da fase, você vai para uma garagem-subsolo lotada de perigos.

O robô ED-209 é seu aliado. Fique ao lado dele detonando os bandidos assim que aparecerem. Só depois do tiroteio pegue o item de energia

Use o lança-chamas contra o chefe da fase. Seu ponto vulnerável é a cabeça

FASE 3

Nesta aventura voadora de Robocop, você começa detonando minas vermelhas. Depois pintam uns motoqueiros voadores que também atiram. Na etapa seguinte, o pessoal lá de baixo começa a mandar chumbo. Use o botão X para atirar para baixo.



Movimente-se bastante para fugir do chefe da fase e acerte-o em qualquer lugar

FASE 4

Agora Robocop está num castelo onde os inimigos são mais rápidos e abusados. Quando eles estiverem de pé, agache-se para sair da linha de fogo. E quando eles estiverem agachados, você pode saltar seus tiros.

Para fazer Robocop subir as escadas, faça-o pular de um degrau a outro

VAMOS PARANDO POR AQUI, PESSOAL. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES TEM MAIS

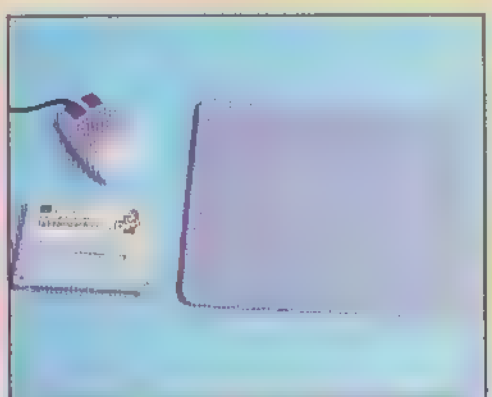
MARIO PAINT

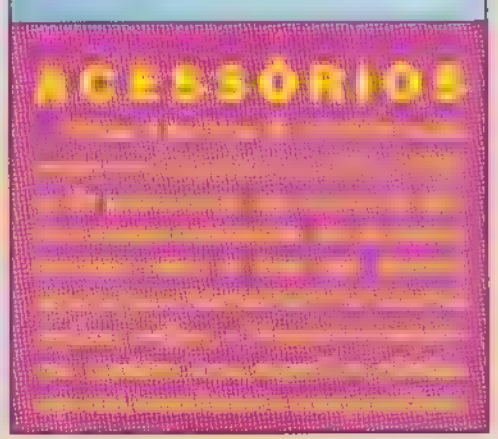
Desta vez, o mais famoso personagem dos videogames não está metido com Koopas, princesas, moedinhas nem tartarugas. Mario, agora, resolveu dar uma de artista. O cartucho Mario Paint *não é propriamente um game, mas um programa de desenho com um montão de recursos - cores, figuras, música, animação, vários tipos de instrumentos e traçados. Para facilitar seu uso, dois acessórios inéditos acompanham o cartucho: um mouse e uma prancheta plástica.*

O lançamento da Nintendo tem tudo para agradar quem gosta de desenho – especialmente os que estiverem na faixa dos 10 anos. É muito fácil de usar, pois todas as funções estão representadas por figuras. Mario Paint *tem apenas três defeitos. O número de cores é muito limitado (15, no total). Sua memória armazena apenas um desenho por vez – seria legal poder guardar mais desenhos. E a espessura do traço mais fino é ainda muito grossa, deixando os desenhos muito serrilhados.*

Tela de Desenho

Sua imaginação não tem limites com *Mario Paint*. Repare que na borda de cima da tela estão suas opções de cores. Já na borda de baixo há uma série de figuras para as funções especiais. Veja aqui quais são elas:



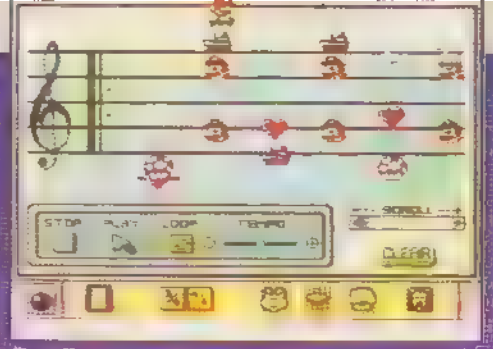


MENU DE OPÇÕES

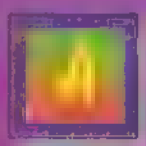
[illegible] você encontra [illegible] mundo [illegible]s para enriquecer o seu [illegible] música, animação, o al- [illegible] detalhes. [illegible] surpre- [illegible]

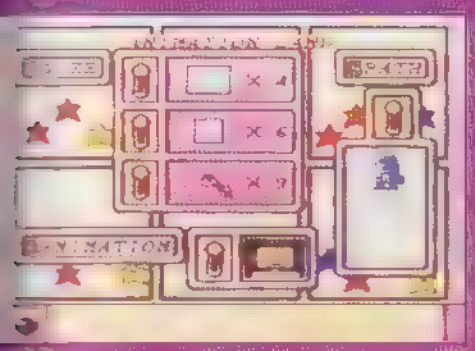
ANIMAÇÃO

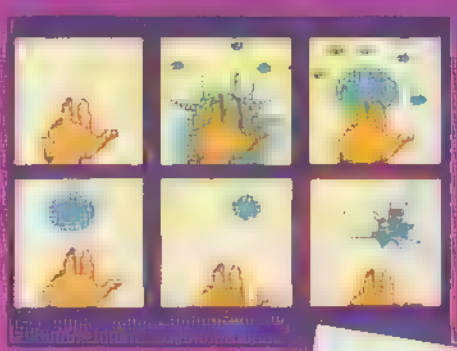
Esta função oferece um amplo menu de figuras para você fazer cineminha. Ou seja, montar [illegible] em várias posições [illegible]

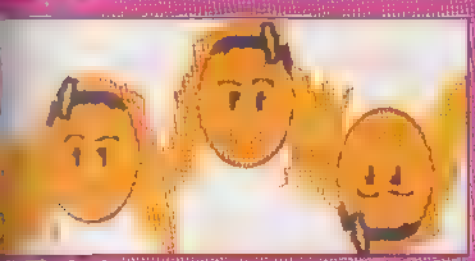


Escolha os efeitos sonoros, coloque-os [illegible]







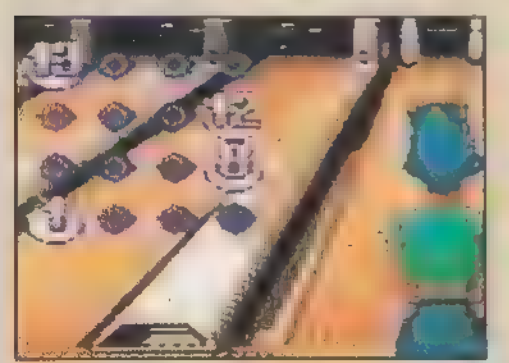


SUPER BOWLING

Cheio de manhas e lances emocionantes, o boliche é um esporte perfeito para reunir a galera e passar momentos divertidos. Sem filas e intermináveis horas de espera para alugar uma pista, você e sua turma já podem praticar um bom boliche em casa. Super Bowling *é um jogo para até quatro participantes capaz de agradar os reis do strike ou da canaleta. Divirta-se!*

Quem vai ser o peru

O game oferece três modos para jogar. O Practice dispensa comentários: só pra treinar . No Turkey Bowl rola a competição. Turkey, em inglês, significa peru — gíria do ramo para o jogador menos experiente. Então você já sabe qual será o título do lanterninha no final de cada rodada... Em compensação, toda vez que detonar os pinos, seu jogador receberá uma latinha de cerveja (ou uma flor, se o personagem escolhido for mulher). Há ainda o Golf Mode, modalidade em que os pinos aparecem com uma arrumação diferente a cada jogada. É um bom teste para a sua pontaria.



O jogo mostra sempre a formação dos pinos à esquerda da tela. Esta informação é fundamental no Golf Mode

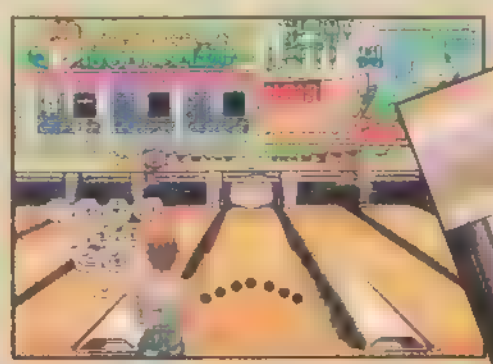
Opções

Começando pela bola, existem 10 tipos a sua escolha, indo do número 6 ao 16. Nesta escala, o que muda é o tamanho e peso das bolas. Quando mais leve, mais adequada ela é para jogadas de efeito . Por outro lado seu impacto contra os pinos é menor. Bolas pesadas explodem os pinos, mas não são boas para jogadas de efeito. Há ainda o tipo de pista: ela pode ser totalmente encerada, meio encerada ou sem cera. A cera (wax) deixa a bola deslizar mais solta e amacia a pista para jogadas de efeito.

Nem leve, nem pesada, a bola 10 é a mais indicada para principiantes

Como jogar

Primeiro, regule a posição da flechinha laranja (botões R e L) acima dos pinos pra indicar onde você quer acertar. Depois, coloque seu jogador no alinhamento correto (Direcional) seguindo as marquinhas na cabeceira da pista. Apertando o A, surge na tela uma barra para a definição do efeito. Aperte o A novamente e surgirá o medidor de força. Use o A para o arremesso.

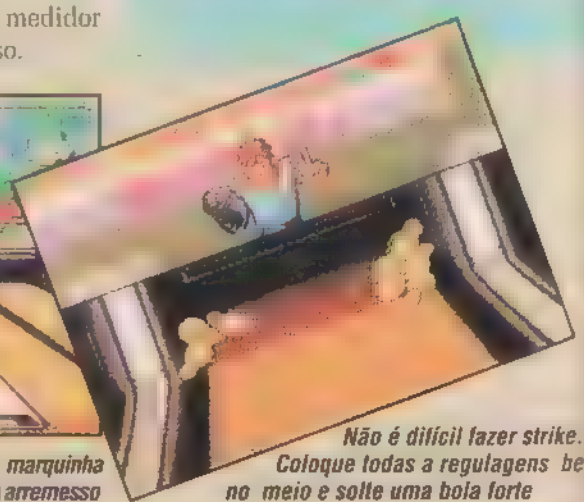


O ombro do jogador deve ficar sobre a marquinha escolhida na cabeceira para direcionar o arremesso

Regras e pontuação

Cada jogador tem direito a dois arremessos por rodada. Se logo de cara ele der um strike (derrubar todos os pinos) não precisa jogar a segunda bola. Os pontos são marcados por pinos derrubados. Mas quando se consegue strikes ou spares (derrubar todos os pinos em duas jogadas), os pontos começam a acumular-se no marcador. Veja como a coisa funciona:

1. A primeira rodada deu spare, com nove pinos na primeira bola e um na segunda. Até o resultado da segunda rodada, os pontos não são somados.



Não é difícil fazer strike. Coloque todas a regulagens bem no meio e solte uma bola forte

SÍMBOLOS

Strike

Spare

Nenhum

5 **Pinos derrubados na rodada**

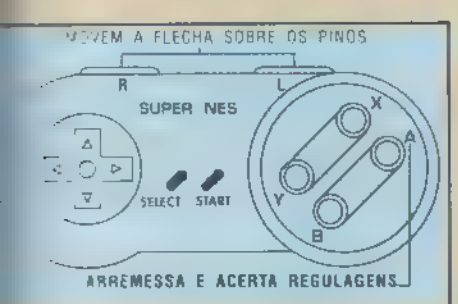
...segunda rodada deu strike. Aí você soma ... (strike) com os ... do spare da ...a rodada, fechando-a em ... pontos

...terceira rodada deu 8 pinos na primei... e mais 1 na segunda. Somam-se ... pontos com os ... strike anteri... Com mais 20 da primeira ... 39. Como a terceira rodada não ... nem strike, nem spare, você já pode ... os 9 pontos dela com os 39 da ... o que soma 48. Parece difícil, ...gando ... pra entender numa boa

SUPER BOWLING / Technos

...orte — 1 a 4 jogadores

...ÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



Como já dizia Telê Santana, ... jogo é pelas pontas. Vá até ... linha de fundo ... cruze para a pequena área. Chute de primeira ... corra para o abraço

HAT TRICK HERO

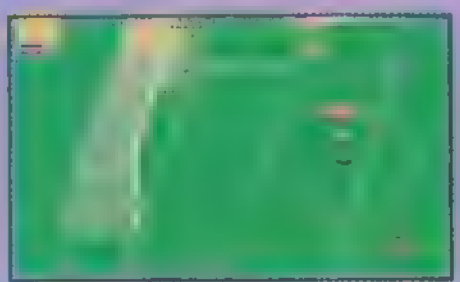
Mais um sucesso dos arcades que faz sua estréia no 16 bits da Nintendo. Tudo bem que o futebol não está tão na moda quanto o vôlei. Mas ainda é o esporte brasileiro por excelência. E este Hat Trick Hero *não decepciona.*

É o maior barato poder enfrentar algumas das maiores seleções do mundo em um minicampeonato. Você pode escolher entre seis feras (Brasil, Argentina, Alemanha, Inglaterra, Itália e Holanda) e dois azarões (Japão e Estados Unidos).

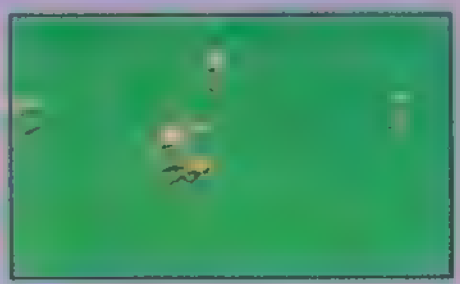
Pelé e Maradona

Você pode fazer altas jogadas, dignas de Pelé. Bicicletas, chutes no ângulo, carrinhos e muito mais. Para ter um bom desempenho, o lance é trocar passes rapidamente. Controlar o goleiro com segurança é meio caminho para a vitória pois ele também arma jogadas de ataque. Apertando Y ele dá um chutão pra frente. Para repor a bola com as mãos, aperte B. E fique de olho na parte superior da tela. É lá que você controla o posicionamento de seus jogadores e a tática do time.

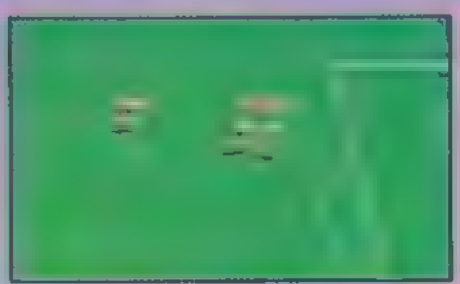
É uma pena não poder escolher todos os jogadores do seu time. Você escolhe apenas um entre quatro. Mas isso não estraga a sua diversão. Até o juiz, superbarrigudo,é muito engraçado. Compre refrigerante, faça pipoca e dispute a sua própria Copa. *Hat Trick Hero* é ideal para jogar com a moçada.



O pênalti é fácil de defender. Espere o adversário chutar e pule logo em seguida para o canto escolhido. Converter a penalidade máxima é bem mais complicado. O lance é escolher um canto e chutar com muita vontade

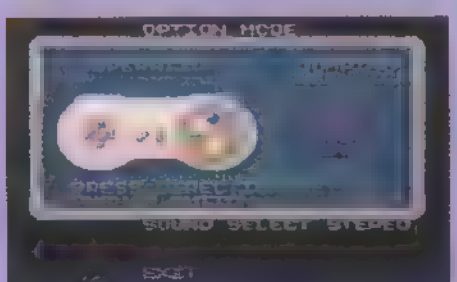


O cruzamento é mortal! Marque em cima e dê carrinhos para impedir que a bola chegue a área. Senão, um abraço



Chute da intermediária, um pouco à esquerda da marca de pênalti. É praticamente indefensável!

Você não pode escolher o nível de dificuldade das partidas. Em compensação, pode treinar pênaltis, selecionar um dos sete tipos de música e definir o tempo de jogo (3, 4 ou 5 minutos).



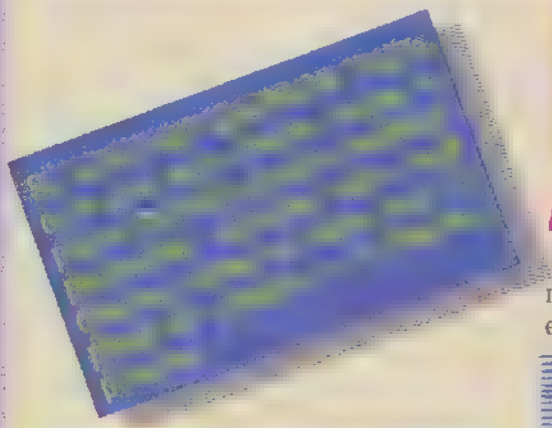
Na tela de opções, coloque no PLAY GUIDE para descobrir como realizar jogadas mirabolantes. Os comandos básicos são: A- chute e B- passe

HAT TRICK HERO/Taito

Esporte — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

PRINCE OF PERSIA



1	UUUUUUW	105
2	FSS3524	102
3	MNSUKIA	99
4	V2GEAMP	96
5	EGFSQYA	91
6	VOHMYRZ	87
7	EZZ3AHE	84
8	ZHVMIWU	80
9	MS1FWEQ	77
10	N3U2CZN	74
11	3ZO25Q6	71
12	FVUHCGN	66
13	EEFFYIJ	61
14	V1FLAKU	51
15	3ZHZYON	46
16	NVNNQ45	40
17	MEGG4LB	36
18	FEEMRLM	34
19	ENOOBNF	25
20	FFGEXTF	15

ATENÇÃO: *passwords para cartucho japonês.*

Fique ligado também na continuação de nossa matéria sobre o game, que traz ■ desafios da 11ª à 20ª fases. Colaboração do leitor Marcelo Antônio V. Carnevalle, de São Paulo.

Fase 11

Nesta fase infernal, o cenário é vermelho e confunde um pouco .Logo no começo, você terá duas direções ■ seguir. Escolha ir por baixo, à direita.

Derrube a laje saliente (à direita), pulando com o A apertado para agarrar-se na borda. Isto abrirá um portão mais adiante

Fase 12

Você já percebeu que os guardas estão mais difíceis de enfrentar. Sempre que der, empurre-os para precipícios ou guilhotinas.

Quando você beber uma poção e ficar assim, azul, pode jogar-se num buraco: você cairá suavemente

Fase 13

Esta fase tem muitos guardas depois do segundo portão : vá por baixo. ■ quando o Vizir aparecer e prendê-lo entre dois portões, fique frio: o ratinho de estimação da princesa virá salvá-lo.

Para derrotar esse guarda, você tem de subir o andar já preparado para a luta. Se o cara chegar muito perto, você dança

Fase 14

Esta fase traiçoeira tem uma poção que, se tomada, faz tudo virar de cabeça para baixo e ainda inverte os comandos. Se você cair nessa, há outra mais adiante que fará tudo voltar ao normal.

Para abrir esse portão é preciso ir até o final do piso acima, derrubando o mínimo de lajotas. Depois corra de volta e agarre-se na borda da lajota sobre os dois pilares. É difícil

Depois de beber a poção que havia no piso ■ baixo, nosso herói pode jogar-se contra a parede esquerda para sair deste buraco

Fase 15

A novidade aqui são os portais que tran portam você para outros locais do labirin Repare nos símbolos acima deles para n se perder. Nesta fase você vai reencontra alma do herói – ela se separou do corpo fase 5, lembra? O Vizir também reapare desta vez para destruir uma ponte e atra lhar seus planos novamente.

A fase não acabou, não. Pule a direita com pressionado que vem mais

Quando a alma partir para cima de você, guard espada pressionando ↓ e ela se juntará ao co

Só com corpo e alma juntos será possível atrav sar o abismo criado pelo Vizir. Como? Saltar sobre a ponte invisível, à la Indiana Jones

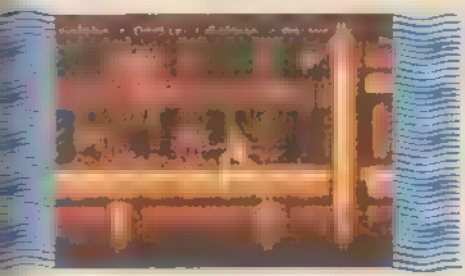
Fase 16

... braço para escalar este montão de ... plataformas. Vá pela direita e sempre.

...fácil da fase, uma lutinha com o cavaleiro. Ele luta ... mas basta prensá-lo num canto e castigar

Fase 17

... cruzar o sinistro corredor desta fase. ... dos bastões que saem das paredes ... agachado e apertando ↙. Mas o ... do só funcionará se você estiver ... io, heim?



...a figura: até parece primo do Dhalsin. Quando ... ver pulando pra cima de você, acerte-o com a ... Difícil mesmo é fazer isso desviando das ... as que caem do teto

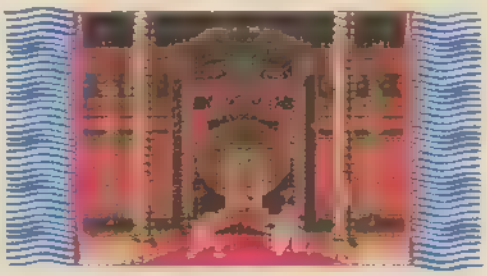
Fase 18

... spire fundo para fazer esta fase. Não ... nas estrelinhas que enfeitam o chão, ... são capazes de torrá-lo. Aqui tam... aparece um novo modelito de guilho... ...ara fatiar você.

...a passagem é preciso correr no maior milhão ... agarrar-se à lajota acima da porta, pois ela ... Pendure-se no pé da porta

Fase 19

... fôlego outra vez. Esta é a fase mais ... ta e complicada que você já viu. Fuce cada cantinho e derrube todas as lajotas que puder – muitas manterão portões abertos, poupando esforço.



Na sala do Vizir, todos os chefes já derrotados virão enfrentá-lo. O melhor é prensá-los num dos cantos e descer a espada

Depois de vencer os inimigos, você cai por um alçapão e fica apenas com um potinho de energia. Não vacile um instante, senão... fará tudo outra vez

Fase 20

O Vizir bem que tentou de tudo para barrar seu caminho, mas agora ele tem de enfrentá-lo . Primeiro, ele jogará mágicas para você levitar e explodir. Em seguida, vocês se enfrentarão.

Sua espada pode desviar as mágicas do Vizir. Fique sempre no meio, rebata a mágica e corra para espetá-lo

...Vizir é feroz na luta de espadas, não dá o menor descanso. Atraia-o para um dos cantos, troque de lugar com ele ... tente prensá-lo. Quando isso acontecer, será o fim do vilão

SMART BALL

Pule pra frente - Quando a tela de apresentação aparecer e lhe pedir para digitar o Start, use a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Select e Start. Com isso, você já vai começar do nível 4-A.

RIVAL TURF

Trocando os nomes - Sabe aquele cara da escola que azarou sua mina? Pois você pode batizar um personagem de *Rival Turf* com o nome dele e acertar as contas. Para trocar os nomes dos personagens, você precisa jogar o game e obter um alto escore. Quando a tela para digitar seu nome aparecer, coloque a palavra CHRCONF. Com isso vai aparecer uma tela para fazer a festa e colocar os nomes que você bem entender nos personagens

MAGIC SWORD

Tela de opções secreta - Primeiro, você precisa conectar o joystick 2 e chamar alguém para lhe ajudar - a menos que você tenha três mãos. Em seguida, vá para a tela de opções com o joystick 1 e selecione a opção Exit, sem acioná-la. Aí, no joystick 2, mantenha pressionados os botões L+R+Start. Ainda segurando estes comandos, pegue o joystick 1 e pressione Start. Surgirá uma segunda tela de opções em que é possível selecionar fase e nível de vitalidade.

SUPER MARIO WORLD

Para achar o mundo Special, onde estão as 8 últimas fases secretas do jogo, você tem de abrir todas as fases vermelhas do Star World. Damos aqui os segredos das duas fases. Na próxima edição publicaremos as dicas dos estágios restantes

Star World 1 - Para apanhar a chave desta fase, você tem de colocar Mario sobre o segundo bloquinho da direita para a esquerda e fazê-lo quebrar o chão em linha reta. Mais para baixo, você encontrará a chave e a fechadura.

Star World 2 - Não saia direto pelo cano no final da fase. Continue avançando por baixo e você achará a chave.

DARKWING DUCK

1992 vai ficar na história como o ano da Capcom. Depois do mega sucesso de Street Fighter 2, a gigante japonesa resolveu animar os fanáticos pelo bom e velho Nintendo e lançou Darkwing Duck.

Neste game você é um Super Pato e tem como missão salvar uma cidade dos ataques criminosos de uma gangue barra pesada. Há várias áreas infestadas por bandidos e você precisa escolher por onde começar a limpeza.

Criatividade e Diversão

Darkwing Duck é um game muito legal. Gráficos criativos com definição impressionante para um console de 8 bits. E com um montão de inimigos cabeludos e manhas para passar pelas fases. Nem mesmo o som faz feio: a música é variada e não cansa.

Tantas qualidades tornam *Darkwing Duck* um game imperdível para quem curte jogos de ação com um forte sabor de aventura. Você não precisa apenas acabar com os estranhos inimigos. O Super Pato protetor dos fracos e dos oprimidos passa por caminhos de difícil acesso. Ou seja: se você não tiver bom controle do joystick, dança legal. Encare Darkwing Duck sem medo: é diversão garantida.

DARKWING DUCK/Capcom

Ação/aventura — 1 jogador

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

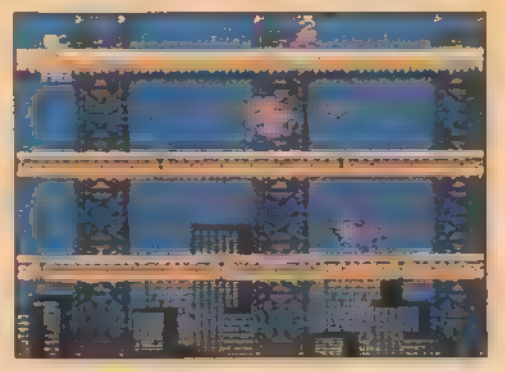
Coloque [illegible] Direcional para [illegible] aperte [illegible] ficar pendurado entre uma plataforma super[illegible] outra inferior. Ap[illegible] Direcional mais uma [illegible] pato cai é comple[illegible] cida[illegible]

[illegible] meco do jogo você tem [illegible] ações [illegible] tar na [illegible] ade [illegible] torre [illegible] centro ou [illegible] rede de esgotos [illegible] a ponte em primeiro [illegible] mais fácil

Darkwing Duck [illegible] pato que gosta de subir em [illegible]

Ponte

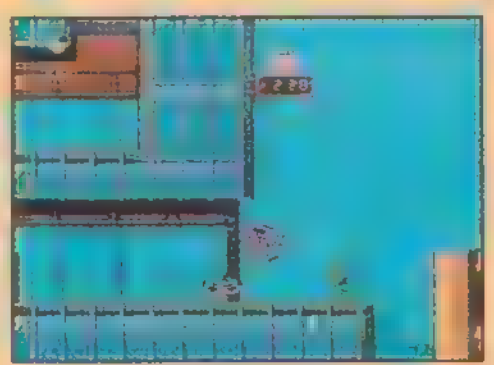
A construção está interrompida por causa dos bandidões. Arme-se de coragem e determinação para derrotá-los e salvar a ponte.



O chefão é um palhaço meio bobo. Mas seu ajudante é fogo: não pára de jogar bananas em cima de você. Corra atrás do palhaço e fuja das cascas de banana

Torre

Uma tela vertical muito louca, com direito a vários inimigos no meio do caminho. Para dar um clima romântico, a lua marca presença.

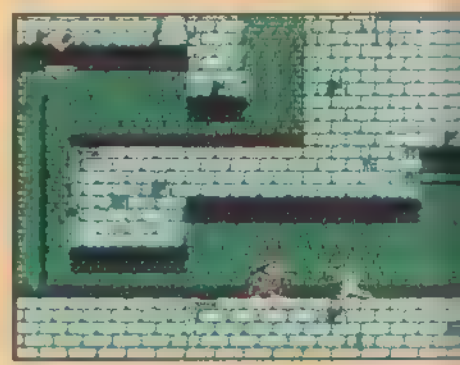


Essa tartaruga maluca aparece várias vezes durante o jogo. Pule quando ela jogar o casco em cima de você e atire logo em seguida. Ela só fica vulnerável quando está sem o casco protetor

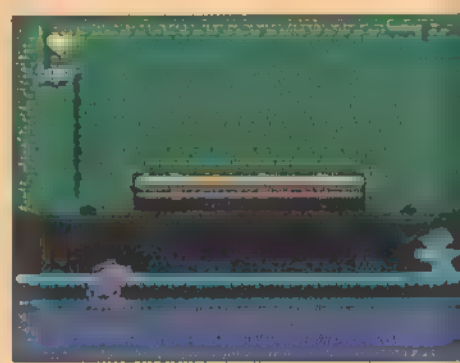
Duckwolf é o temido chefão desta área. Ele é forte e joga uma grande caixa em cima de você. Atire quando a lua estiver coberta. Caso contrário ele não será atingido e você será uma presa fácil...

Rede de esgotos

O submundo da cidade se encontra [illegible] esgoto. Tudo é muito escuro, os camin[illegible] são estreitos e os inimigos não dão sosseg[illegible] Ou seja: um cenário quase perfeito.



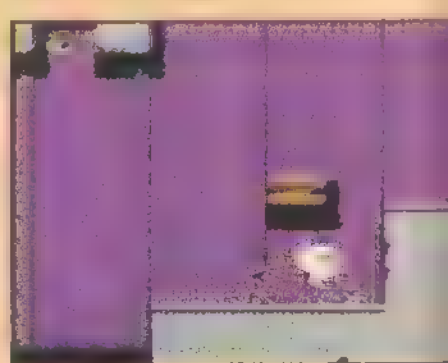
Logo no início da tela aparece um jacaré. Acabe c[illegible] ele e aguarde. Outros jacarés virão. E com el[illegible] energia, pontos e vidas extras. Não avance muito!



Uma terrível criatura dos esgotos. Seu ajuda[illegible] joga objetos que parecem peixes nojentos. Ele fica vulnerável quando emerge à superfície. A[illegible] rápido. Não fique parado no lugar!

Cais do porto

Os depósitos do cais estão sendo ro[illegible] dos. Isto é uma missão para o Super P[illegible] senhor Darkwing Duck.



O quê? A Lâmpada de Aladin em plena Patolân[illegible] Acredite se quiser, mas acerte a lâmpada qua[illegible] o gênio aparecer. É o seu momento vulneráve[illegible]

BATTLE CHESS

O xadrez é um dos jogos mais difundidos do mundo. De origem oriental, é praticado nos quatro cantos do planeta. Os últimos grandes mestres são os ex-soviéticos Karpov e Kasparov. No Brasil, seu mais famoso praticante é Mequinho, hoje afastado dos tabuleiros. O xadrez realmente funde a cuca. Isso talvez explique o fato de muitos mestres terem ficado loucos...

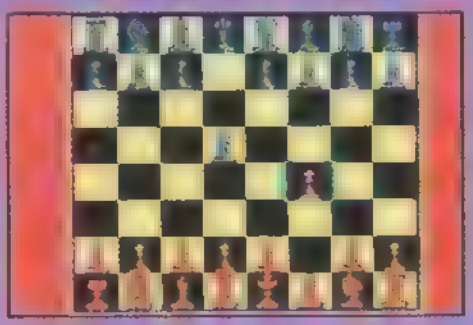
Os games de xadrez têm várias versões para computador. Battle Chess não é exceção. Foi feito em 88 para PC e agora debuta no Nintendo de bits. Não é um jogo convencional. A disputa pelos lances é uma verdadeira guerra (daí o battle do título original, que quer dizer batalha).

Questão de gosto

Os amantes do xadrez são numerosos. Mas há gente que não suporta. É uma questão de gosto. O inegável é que o xadrez é um jogo fascinante. Só que poucas pessoas têm paciência para encará-lo de frente. Tente uma partida!

Battle Chess é um game para quem já joga xadrez ou tem vontade de aprender. Com duas opções. No tabuleiro tridimensional a batalha é entre as peças, com os personagens agindo: cavalos trotando, rainhas andando etc. Ou visão normal de um tabuleiro comum. Se você estiver mais interessado na parte visual, jogue em 3D. Mas se você é um aspirante a Kasparov, jogue com o tabuleiro plano. É menos confuso e não tira a concentração na partida.

Quem foi que disse que xadrez não é um jogo violento? Em Battle Chess pau come solto. Prepare sua guarda



A visualização do tabuleiro em 2D é bem melhor. Crie sua tática e...xeque mate!

MOVIMENTO DAS PEÇAS

Se você não sabe jogar ou só precisa relembrar os movimentos das peças, aqui vai uma colher de chá

PEÃO	Só anda para a frente, uma casa de cada vez. Pode andar duas casas, mas só na saída
BISPO	anda na diagonal quantas casas quiser. Bispo preto na casa preta, bispo branco na casa branca
CAVALO	é a única peça que "pula" as outras. O cavalo anda em L em qualquer direção. Ex.: duas pra frente e uma pra esquerda.
TORRE	anda na horizontal e na vertical, sempre em linha reta
DAMA	Anda quantas casas quiser, em qualquer direção. Só não pula peças, como o cavalo
REI	anda para todos os lados, mas apenas uma casa por vez

BATTLE CHESS/Data East

Jogo — 1 jogador

GRÁFICO · SOM · DESAFIO · DIVERSÃO

Há diferentes níveis de dificuldade no game. Não tente o nível 5 logo de cara. Será um jogo longo e frustrante. Vá com calma!

AMERICAN GLADIATORS

Seleção de fases - Aqui vão algumas passwords para você acessar fases nesse game

FASE 2: ABAAAABB
FASE 3: ABBABAAA
FASE 4: ABAABBBB

SMASH T.V.

Seleção de fases - Na tela de abertura, pegue o joystick 2 e segure o Direcional para baixo e o botão B. Continue segurando e aperte Start no joystick 1. Escolha 1 jogador e 1 controle na tela de seleção. Pronto. Agora é só escolher a fase em que quer jogar

BUCKY O'HARE

Seleção de fases - Anote essas passwords para ir direto para a fase que desejar

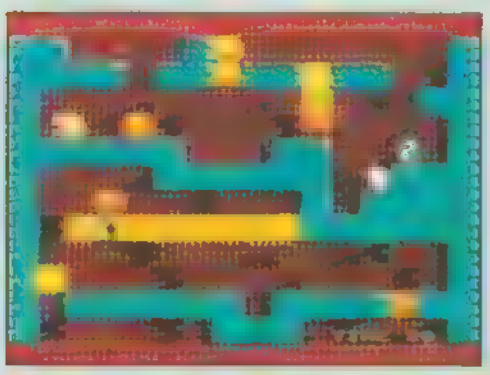
Deadeye Duck:	67KIJ
Willy:	M7Lak
Blinky:	M7KZ3
Final Stage:	MPW2L
Final Stage 2:	MPL65

PENGUIN LAND

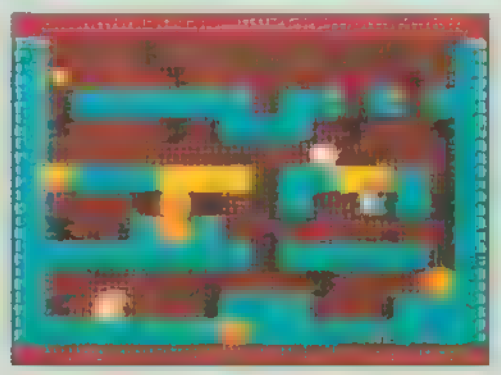
Boa opção para quem curte jogos de estratégia, do tipo que tem telas bananosas para resolver. Comandando um simpático pingüim, sua missão é resgatar os ovos da espécie que foram levados a um planeta distante. Mas para conduzi-los em segurança à nave da Expedição Pingüim, é preciso atravessar salas cheias de obstáculos. Qualquer movimento mal planejado e ploft! Os ovos se espatifam.

Bom de bico

As telas do game são verticais e você as atravessa de cima para baixo. A mancada é quebrar os tijolinhos azuis com bicadas, abrindo espaços para passar o ovo. Fique ligado numa barrinha branca que pisca no vídeo, indicando o limite máximo para onde o ovo pode cair. Se ele ultrapassar esta marca, quebra-se. Já os bloquinhos amarelos são inquebráveis. E há ainda os do tipo estica-e-encolhe, também amarelos. Eles só sustentam o ovo quando estiverem grandes, e você tem de calcular muito bem o momento da queda.



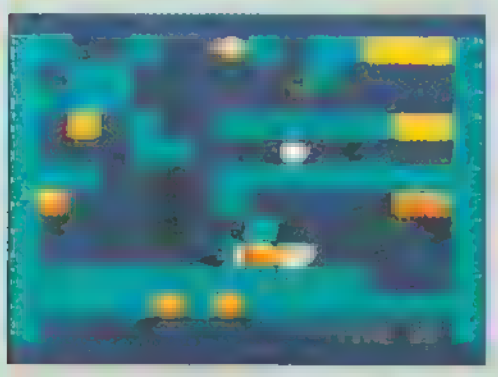
Alguns tijolos azuis ficam apenas rachados com as bicadas. Só o peso do ovo pode quebrá-los de vez



Cuidado com os blocos em forma de pedra: quando tocados, eles caem

Inimigos do ovo

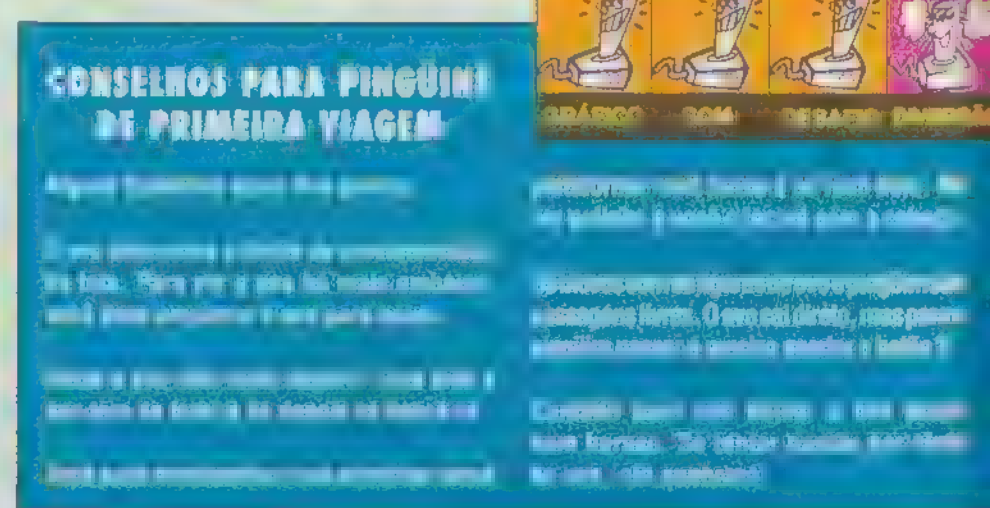
Enquanto o pingüim trabalha arduamente para desbravar caminhos na tela, o ovo não está livre de alguns perigos. Um pássaro pode aparecer e, em pleno vôo, soltar uma pedra bem em cima de seu protegido. Mania os ursos brancos que ficam andando de um lado para outro? Deixe os ovos perto destes bichos e eles serão devorados. Alias, os ursos também atacam o pingüim.



Para livrar-se do urso, faça a pedra cair na cabeça dele. Ou então prenda o bicho entre a pedra e a parede

Sem correria

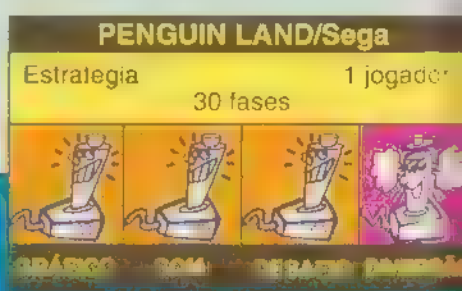
Este é o tipo do jogo em que um movimento em falso pode colocar você numa situação sem saída. Planeje muito bem sua jogada, e não se importe com a contagem do tempo: ela só vale para acrescentar bônus a sua pontuação. Se o tempo chegar a zero, nada de mal acontecerá.



Faça sua tela

Penguin Land tem bateria interna e um Edit Mode para você bolar sua própria tela. Neste modo de edição, use o botão 2 para selecionar os elementos da fase e o 1 para colocá-los no lugar desejado. Depois de pronta, sua tela pode ser gravada na memória do cartucho, que tem uma bateria interna. Chame um amigo para apostar quem faz a tela mais cabeluda. É uma maneira diferente e divertida de jogar este game.

Para repetir o elemento escolhido várias vezes seguidas, segure o botão 1 e movimente o Direcional



ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

[illegible] já sacou qual é a deste jogo? [illegible] ainda restam dúvidas, dê uma [illegible]lhada nestas dicas. Relembrando, objetivo de Alex é encontrar o [illegible] Tech World, um lugar cheio [illegible] arcades. Para chegar lá, ele tem [illegible]untar as oito partes do mapa de [illegible]en Tech World. Aqui vão as cinprimeiras partes. Na próxima [illegible]ição, você vai saber onde estão [illegible] três restantes.

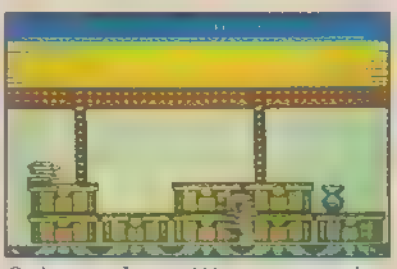
Password – Para começar o jogo [illegible] de casa, já na floresta, use a [illegible]ssword KopYsOpLRZ.

Primeiro pedaço - Está com os pais [illegible] Alex, no quinto andar. Primeiro [illegible]s lhe darão um mapa falso; saia [illegible] sala, volte logo em seguida e [illegible]egue o verdadeiro. É preciso jogar [illegible]maior papo para os velhos soltarem o mapa.

Segundo pedaço - Você o ganhará se acertar os testes da professora Mary, no terceiro andar. As respostas, pela ordem, são: Tokyo, Vigel, 450, Athens, 5050, 206, 50, Lira, Mozart e 5.

Terceiro pedaço - James, do quarto andar, tem o terceiro pedaço de mapa – mas ele está todo queimado. Não o pegue e vá para o primeiro andar, onde você deve ligar para Rockwell no número 1234321. Depois você ainda tem de entrar e sair seis vezes na primeira porta depois do relógio, até que o Rockwell saia e lhe entregue o restaurador de papéis. Só então volte ao James e pegue o terceiro pedaço.

Quarto pedaço - Este é fácil. Vá até a cozinha do primeiro andar e apanhe o pano no caldeirão de água, à direita. Depois, vá para a esquerda. Ao lado da mesa, no chão, há uma lata de lixo roxa onde você achará a outra parte do mapa.



Quinto pedaço - Vá para o terceiro andar e suba a escada da esquerda. Próximo ao vaso azul existe uma pequena escada; pegue-a. Volte ao terceiro andar, faça o Alex subir até o relógio e pegue o pedaço de mapa que lá se encontra.

[illegible]	US$
[illegible] KID	19,00
[illegible]	15,00
[illegible] GAMES	25,00
[illegible] SION	18,50
[illegible]	23,50
[illegible] URO III	25,50
[illegible]	18,50
[illegible]	19,50
[illegible]	18,90
[illegible]	19,00
[illegible]	18,00
[illegible]	21,20
[illegible]	14,00
[illegible] MASTER	19,50
[illegible]	29,90
[illegible]	19,50
[illegible]	26,00
[illegible]	20,80
[illegible]	15,60
[illegible] TICS	19,50
[illegible]	14,00
[illegible]	24,70
[illegible]	18,20
[illegible]	18,50
[illegible]	15,00
[illegible]	23,40
[illegible] NDER II	20,80
[illegible]	15,60
[illegible] NDER	15,60
[illegible]	18,20
[illegible] RSE	19,50
[illegible]	18,20
[illegible]	18,90
[illegible] PARE	30,00
[illegible]	26,00
[illegible] DES	23,40
[illegible]	15,00
[illegible]	22,00
[illegible] LANÇAMENTOS	
[illegible]	30,00
[illegible]	30,00
[illegible]	30,00
[illegible]	30,00
[illegible]	35,00
[illegible]	30,00
[illegible] CONSULTE	

GAMES EM PROMOÇÃO

PREÇOS IMBATÍVEIS

CONFIRAM NOSSOS PREÇOS PARA CONSOLES

SUPER NESS	US$
ADDAMS FAMILY	68,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEVANIA IV	68,90
EART DEFENSE FORCE	68,90
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F - ZERO	68,90
GRADIUS III	68,90
JOE & MAC	68,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	60,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,60
R P M RACING	68,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
GHOULSH GHOSTS	65,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
TARTARUGAS NINJA IV	110,00
STREET FIGHTER II	100,00

QUALQUER QUANTIDADE

DESCONTO PARA MONTAGEM DE LOCADORA

TUTTI GAMES

SOLICITE N/ TABELA

FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

ENTREGAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	28,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK CHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
FLISTONES	24,00
F - 1 HERO II	26,00
G I JOE	18,20
HOCKEY	23,40
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVERINE	24,00

LANÇAMENTOS

SUPER FAMICON	US$
PRINCE OF PERSIA	79,20
SUPER BOWLING	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00
PARODIOS	84,90
SANDRA'S ADVENTURES	74,40
SYVALION	70,80
METAL JACK	84,90
RANMA 1/2	81,00
GOLD FIGHTER	99,00
KING OF MONSTER	93,60
BATLE BLAZE	84,90
F I AGURI SUZUKI	84,90
TARTARUGAS IV	89,00

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

AERIAL ASSAULT

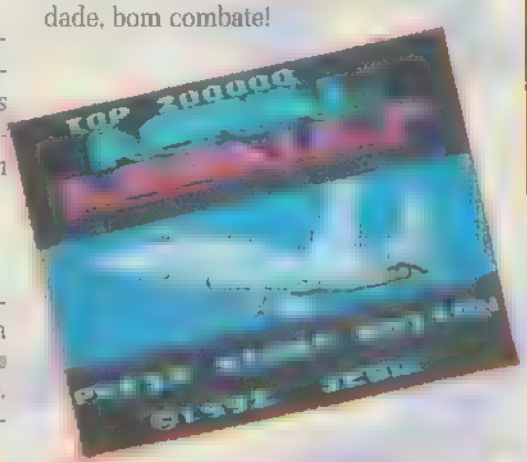
Ano 2015. Depois de ficar muito tempo armazenando armas de guerra, a NAC finalmente atacou as maiores nações do mundo. E venceu facilmente. A ONU foi acionada mas já era tarde demais. A NAC reinava soberana instaurando o terror.

Quando tudo parecia perdido, rebeldes das divisões inferiores da NAC chegaram com a solução. A corrupção dos líderes da organização chegou a um ponto tão crítico que os rebeldes decidiram trazer a paz de volta ao mundo.

Liberdade

Os revoltosos denominaram seu grupo de *Liberdade*. E começaram a atacar a própria NAC. Sua missão é lutar contra a organização no papel do grupo rebelde. Você terá de destruir seus equipamentos, livrar-se de seus constantes ataques e eliminar suas armas mais poderosas.

Sua tarefa não é fácil. Nas quatro fases do game, os inimigos pipocam na tela. E é sempre bom lembrar que a NAC não tem pena de ninguém. Destruir tudo e todos é o lema deles. Em nome da liberdade, bom combate!



FASE 1 - ADELAIDE

FIQUE NO CANTO EQUERDO DA TELA, LÁ EMBAIXO, ATIRANDO SEMPRE. ASSIM NADA O ATINGIRÁ!

AERIAL ASSAULT/Sega

Ação — 1 ou 2 jogadores

Lançamento Tec Toy

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

SPACE HARRIER

Seleção de estágios - Use estas passwords espertas para acessar os seguintes estágios do jogo:

Estágio 2 - EAGF
Estágio 3 - CHFA
Estágio 5 - DGBC
Estágio 6 - HBGA
Estágio 7 - FBHE
Estágio 9 - BFCH
Estágio 10 - HGDA
Estágio 11 - AGEC

DRAGON CRYSTAL

Jogo turbinado - Com este truque, você pode acelerar a velocidade do jogo: logo no começo do nível 1, mantenha o Start pressionado e o game começará a mover-se mais depressa

FANTASY ZONE

Tela de opções- Para descolar uma configuração esperta nesse game, vá até a tela de abertura e digite ↑, →, ↓, ←, 1, 2, 1, 2 e Start. Com isso você pode mudar o modo, a grana, o estágio e o teste de som. Para se tornar invencível, selecione Mode e aperte ←, 1 e 2 ao mesmo tempo. Que venham os inimigos!

VOCÊ NÃO TEM SOSSEGO DURANTE AS QUATRO FASES DE AERIAL ASSAULT. SEJA RÁPIDO E CONCENTRE-SE EM SUA DEFESA ANTES DE ELIMINAR OS INIMIGOS

PROCURE UM BOM LUGAR PARA SE PROTEGER DOS TIROS INIMIGOS. DAÍ É SÓ COMEÇAR A ATIRAR FEITO LOUCO PARA ACABAR COM A NAC

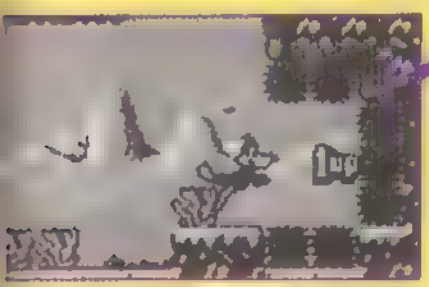
APROVEITE PARA JOGAR AERIAL ASSAULT COM UM AMIGO. É DIVERSÃO EM DOBRO!

LOONEY TUNES

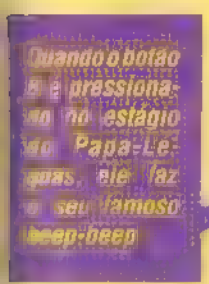
...em é que não curte os hilários desenhos da Warner ...ers com a turma do Pernalonga? Gaguinho, Patolino, ...-Léguas, Diabo da Tasmânia e companhia limitada ...prontar das suas neste novo game de ação com sete ...gios. O jogo será lançado em novembro, nos States, mas ...stá pintando como um sucesso. O gênero é ação, e os ...stagios bem ferradinhos.

Troca de personagem

Em cada fase, o jogador usa um dos personagens. Patolino ...estro do primeiro estágio, South Seas. Ele usa um disco ...ve como arma, e tem também um salto poderoso. O ...é jogar o disco de modo que ele o atinja quando estiver ...ando para Patolino. O gaguinho Hortelino, quem diria, ...ota um aviãozinho atrás de itens variados. E um dos ...stagios mais legais é o do Papa-Léguas, que consegue ser ... mais rápido que o Diabo da Tasmânia. E, fãs de ...rnalonga, não desanimem: as honras do último estágio ...ão reservadas pra ele.



O jogo requer muita habilidade. Pegar essa vida extra sem tocar as minas é um desafio e tanto



Quando o botão B é pressionado no estágio do Papa-Léguas, ele faz o seu famoso beep-beep

EEP!
EEP!

LOONEY TUNES/Sunsoft

Ação — 1 jogador

1 mega

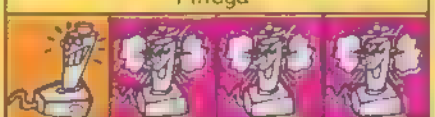


GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Q-BERT

Assista ao filme - Sabia que este jogo tem uma seqüência animada oculta, como se fosse um filminho? Para fazê-lo passar, use esta seqüência na tela de apresentação: →, ↑, B, A, ↓, B, ↓, ↑ e B. A tela Q-Bert - The Movie aparecerá em seguida.

PRINCE OF PERSIA

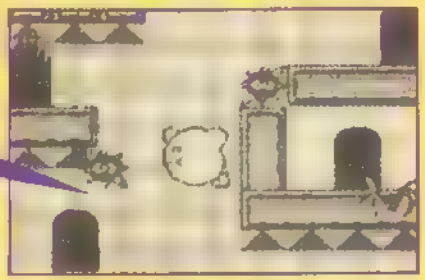
Seleção de fases - Não é só a versão do Super NES que merece passwords campeãs. Você que está malhando este jogo no portátil também vai ganhar senhas pra ir direto ao que interessa. Anote:

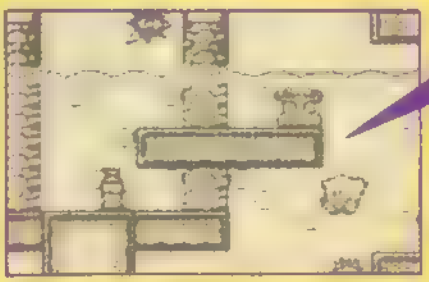
FASE 2 - 06769075
FASE 3 - 24693065
FASE 4 - 99116015
FASE 5 - 53004005
FASE 6 - 46308135
FASE 7 - 65903195
FASE 8 - 13807185
FASE 9 - 25432654
FASE 10 - 92731644
FASE 11 - 80637674
FASE 12 - 56135664

KIRBY'S DREAM LAND

Dream Land é uma terra estranha, mas feliz. Seus habitantes são seres redondinhos, que conseguem alimento coletando as estrelas brilhantes do reino. Tudo vai bem até que um glutão chamado Dedede invade Dream Land e começa a devorar as estrelas! Entra em cena o herói Kirby, capaz de inalar os inimigos e cuspi-los de volta, jogando-os uns em cima dos outros.

Colocando-se o ↑ Kirby enche o corpo de ar e começa a flutuar, driblando inimigos e obstáculos





Quando aperta o B, ele sopra violentamente e aspira quase tudo o que está em sua frente

GAME BOY

Lidando com os inimigos

Há duas maneiras de se livrar dos inimigos. Uma é engolir e em seguida cuspi-los, usando para isso o botão B. Kirby também pode despencar sobre eles. Quando estiver flutuando, basta soltar o ar e aterrissar bem na cabeça de seus adversários sem nenhuma perda em seus seis bloquinhos de energia.

ESTÁGIOS

PIRULITO
Invencibilidade

MICROFONE
Faz os inimigos desaparecerem

WARP STAR
Faz pular para o próximo estágio

POTE DE ENERGIA
Recarrega inteiramente o power. O potinho pequeno recarrega apenas duas barrinhas do medidor

Nos estágios de scroll vertical e horizontal, Kirby salta plataformas, flutua e até nada. Nestas fases pode-se encontrar vários tipos de itens, que facilitam muito a jornada. Fique ligado nas funções de alguns deles

KIRBY'S DREAM LAND
Hal Laboratory

Ação/Aventura — 1 jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

GP UNLIMITED

GP UNLIMITED/Accolade
Simulador 1 jogador
Lançamento Brasoft
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Produzido pela mesma equipe do Test Drive 3: The Passion, este game diferencia-se pela quantidade de opções que oferece. Os ajustes do carro, os elementos de montagem de pistas, a variação do clima das corridas, tudo isso está mais completo. Agora, diferente mesmo é a dirigibilidade dos carros, que nesta versão são todos de Fórmula 1 — é muito mais difícil dirigir estas máquinas do que os veículos da série Test Drive. Pra complicar um pouco, os efeitos sonoros não são nem muito bons nem muito precisos: não se fie muito neles pra perceber quando você está rodando, derrapando etc.

As imagens da pista em movimento não dão a sensação total da velocidade. Consulte o velocímetro para não se confundir.

Carros

As máquinas a sua escolha são a Williams – a melhor em potência e aceleração final — seguida pela MacLaren, Ferrari, Benetton e Tyrrell. Como você pode mexer e tudo, de repente uma Tyrrell compete bem com uma Williams em pistas de baixa velocidade. Os carros vêm com configuração original, que você ajusta nos itens: altura, freios, raio de direção, aerofólios, pneus e marchas.

Para corridas com chuva, use um freio mais leve (soft). Em tempo bom, é melhor usar freios mais duros (hard)

Além das opções de tipos de corrida, você tem a Architel para montar sua própria pista de prova

WILLIAMS: CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTES EM PISTA SECA
Altura do carro (view): Very Low
Freios: (brakes): Hard
Raio de direção (radius steering): Very Slow
Aerofólio (wingfs): High Drag
Pneus (tires): Soft Slicks
Câmbio (gear): deixar a 3ª e a 4ª marchas mais fortes

TEMPO	Você pode ter tempo bom, chuvoso ou instável nas corridas. Nos modos Practice e em corridas simples, você pode controlá-lo. No World Championship, esta variação é aleatória.
FAÇA O SEU CAMPEONATO	GP Unlimited permite que você monte seu campeonato com as pistas que quiser, na ordem que quiser, o número de carros das provas e o número de voltas.
PILOTO AUTOMÁTICO	No começo você se sentir como o piloto que tirou carta pelo telefone, use o sistema Lane Control. O computador faz as curvas e você só acelera.
DETALHES	Os cenários têm níveis de detalhes: low (baixo) medium (médio) e high (alto). Quanto mais alto o nível, mais elementos têm os cenários. Ou seja, mais coisas pra você bater.

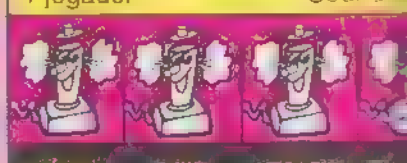
Na Segunda Guerra Mundial, um agente americano e piona uma base de oper ções militares alemã. Desc berto e preso no temív castelo de Wolfenstein, e não fica aguardando pa sivamente sua execução. U dia, quando o guarda da pr são vai levar sua comida espião consegue dominá-lo foge com uma faca e um r vólver. Assim começa a ave tura do Capitão Willia Blazkowicz no Castelo d Wolfenstein, game de ac com uma pitada de RPG.

Armas

Ao iniciar sua aventura, você s uma faca e uma pistola. Arranje mu para a pistola eliminando os gu Seu arsenal inclui também metral ras: elas podem ser encontradas em sagens secretas ou junto com os gu azuis. Há ainda umas poucas sup tralhadoras escondidas no castelo arma é a única capaz de eliminar mo chefe, no nono andar.

COMANDO
SETA - Direcionam movimentos
BARRA DE ESPAÇO - Abre passa secretas e portas
CONTROL - Para atirar
ALT + DIRECIONAL - Use e comandos para andar de lado

CASTLE OF WOLFENSTEIN
ID Software Production
Ação/Aventura Placas
1 jogador Sound



idimensional

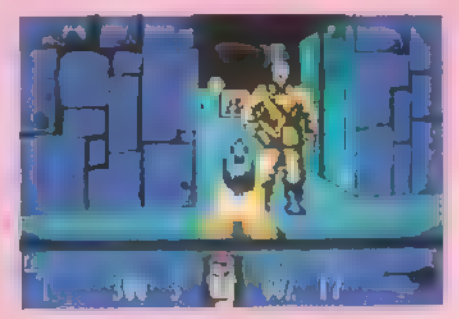
ângulo de visão do jogador é o mesmo personagem — característica típica RPGs. Seu objetivo é fugir do caste- explorando seus nove andares em de armas, munição, itens de ener- vidas extras. Algumas armas e mu- podem ser adquiridas com os inú- guardas que você enfrenta nas castelo. Os demais itens estão es- didos em passagens secretas. Para a- las, você precisa empurrar as paredes a barra de espaço.

ergia

stem duas maneiras de verificar o ní- de energia do seu personagem. Uma porcentagem de Health (saúde), e a - a própria cara do capitão. Confor- ai levando chumbo, os olhos ficam idos, o nariz começa a sangrar, sur- cranhões etc. Há quatro tipos de para a recuperação de energia: co- estojo de pronto-socorro, comida achorro (argh!!!) e sangue. O sangue - pra transfusão, não: num acesso de ismo, o capitão bebe-o mesmo.

Fique ligado nas paredes com quadros ou bandeiras. Geralmente, estes enfeites escondem passagens secretas

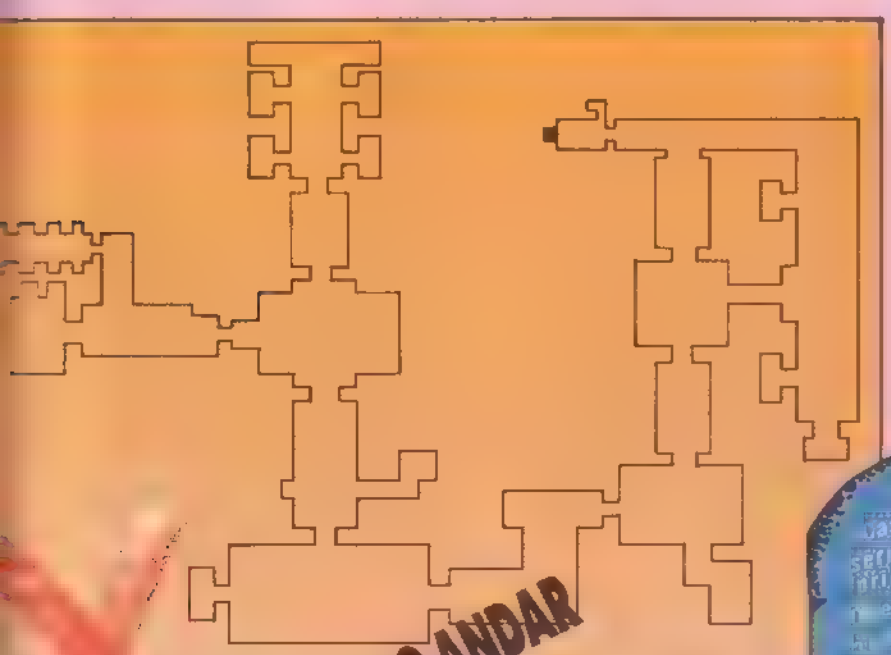
No final de cada estágio, o jogo revela a porcentagem de salas secretas (Secret Ratio) que você encontrou. Não descanse antes de fazer 100%



Cuidado ao atravessar portas: pode haver um guarda ali perto. Dê um tiro para chamar a atenção

TESOUROS

Procure os tesouros dos nazistas em cada andar. Eles somam pontos e cada 20 mil pontos valem uma vida extra



MAPA DO PRIMEIRO ANDAR

Neste emocionante capítulo da história, você vai saber como pegar outro pedaço do mapa — o que está na casa da governadora Elaine Marley. Lembra o convite que ensinamos você a pegar na roleta (edição 16)? Pegue-o e veja o que fazer:

FANTASIA — Apresente o convite na loja de fantasias na ilha Boot. Mas você não poderá escolher um traje.

FESTA — Logo ao entrar, você vai enxergar o mapa dando sopa num quadro da sala. Depois de pegá-lo, você será impedido de sair da casa pelo cachorro e levado à presença da governadora. Rola um papo romântico com a moça e, conversa vai, conversa vem, ela joga o mapa pela janela. Seu precioso documento acaba caindo num precipício. Você vai precisar de uma vara de pesca para pegá-lo. Mas, antes disso, visite a cozinha da casa da governadora e pegue o peixe que lá encontrar.

PESCADOR — Logo no píer de Phatt Island há um pescador. Aposte com ele que é capaz de pegar um peixe maior. O pescador topa.

PEGANDO O MAPA — Você vai com a vara de pesca ao precipício, crente que conseguirá pescar o mapa e, quando está quase conseguindo... passa uma ave e rouba-o de você. Ela pousa na copa de uma árvore, obrigando-o a subir lá. Mas, pra subir, é a maior trampo.

ÁRVORE — Você vai precisar de um pedaço de pau para improvisar uma escada em torno da árvore. Volte à casa da governadora e você achará um remo sobre a cama dela. Ao usá-lo como poleiro para escalar a árvore, você vai ter uma surpresa desagradável. Mas nem tudo estará perdido. Esta vamos deixar pra você resolver, OK?

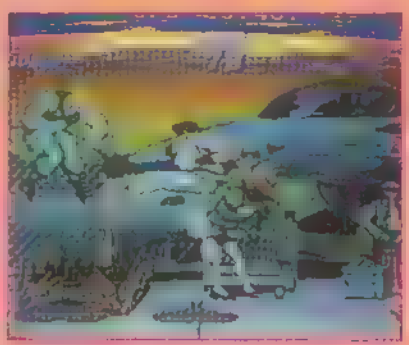
CACHORRO — Não se esqueça de levar o cachorro da governadora — isso mesmo, aquele pentelho — com você. É que no ninho da árvore existem vários outros pedaços de mapa, e o cachorro é o único capaz de farejar o que lhe interessa. Que odisséia, hein?

STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

O já famoso Street Fighter 2 *e meio está deixando a moçada maluca. Na verdade deveria se chamar S.F. 10! O arcade está detonante: os personagens estão mais fortes e mais hábeis. E o mais legal para quem se amarra num desafio: a máquina está muito mais difícil! Na edição passada demos uma geral nos golpes mais chocantes dos quatro chefes. Agora que você já sabe como arrasar com Vega e companhia, dê uma checada no que mudou em cada personagem. E descubra como fazer os golpes mais poderosos. ROUND ONE! FIGHT!*

RYU

A novidade deste personagem é que agora ele está bem mais forte. Sua giratória derruba qualquer um na primeira. O golpe Dragon Punch e a magia estão mais poderosos. O personagem ficou ainda mais detonante que antes.



GIRATÓRIA
Dê uma meia-lua para trás e aperte o botão de chute. Com o chute forte, a giratória percorre a tela inteira

KEN

Na versão Champion Edition, Ken deixa de ser igualzinho a Ryu e passa a ter personalidade própria. Sua giratória ficou mais rápida, acertando até cinco golpes numa só vez. O Dragon Punch está mais longo. Confira.

DRAGON PUNCH
Coloque o direcional para o lado em que o personagem estiver olhando, faça a meia-lua até a diagonal inferior e volte, pressionando em seguida um dos botões de soco.

BLANKA

O lutador brasileiro está mais rápido ainda. E a sua cambalhota menos vulnerável. Antes, ao ser atingido pela magia de Ryu ou Ken, Blanka perdia um monte de energia. Agora só perde um pouco. Suas mordidas estão mais rápidas e os choques insuperáveis.

CHOQUE CHOCANTE
Veja o esqueleto de seus inimigos! Aperte o botão de soco forte várias vezes. É um detono total!

GUILE

Guile continua rápido e ainda por cima ganhou um golpe extra: uma superjoelhada bem na cara do adversário. Sua magia está mais forte. Mas a maior surpresa é o golpe do facão: ele agora tem dois facões para desespero dos outros lutadores. SONIC BOOM!

FACÃO DUPLO
Coloque o Direcional para baixo por mais ou menos 2 segundos e logo em seguida ponha para cima. Dois facões, uma potência avassaladora!

HONDA

Lembra daquela mãozinha super-rápida que assustava todo mundo? Pois é, antes ela só podia ser usada com soco fraco e médio. Agora, ela vale também com o soco forte e você pode andar ao dar os golpes. E o torpedo também está mais potente: derruba o infeliz que estiver na frente.

MÃOZINHA DETONANTE
Massacre o botão de soco forte, apertando-o várias vezes. E vá com tudo para cima de seus adversários

CHUN LI

A simpática Chun Li foi quem mais mudou. Sua habilidade permitia dar balões rápidos e potentes. O famoso CYCLONE KICK está mais forte e mais rápido. Os chutes seguidos também. E quem pensa que ela parou por aí, se enganou. Sua joelhada na nuca é imbatível!

JOELHADA NA NUCA
Aperte o botão de chute forte uma vez com o Direcional voltado para o adversário. É demais. Mas só pode ser usada quando Chun Li estiver bem perto do alvo

ZANGIEF

Na primeira versão para arcades, Zangief tinha dois golpes característicos: a girada dos braços e o pilão triplo. Ambos foram melhorados: agora dá para girar os braços e andar ao mesmo tempo. E o pilão triplo pode ser acionado de uma distância maior. Deeeeemais!

GIRADA FURACÃO
Aperte os 3 botões de soco ao mesmo tempo e ande em direção ao seu inimigo. Esse golpe faz lembrar um furacão!

DHALSIM

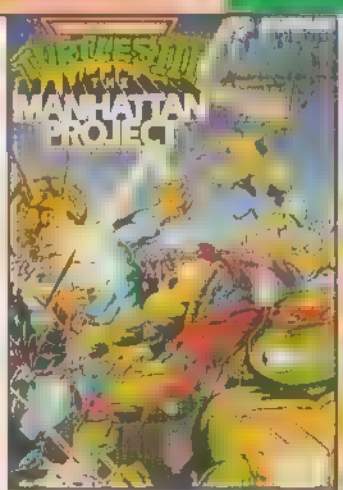
O indiano era meio lerdo, não é? Pois bem, não é mais. O famoso parafuso está mais rápido e você ainda pode controlá-lo melhor, pois não precisa tomar tanto impulso quanto antes. A magia continua igual. Ao dar um croque (soco rápido na cabeça), ele grita: UGA!

PARAFUSO
Agora você pode girar mais rápido. Coloque o Direcional para baixo e aperte o botão de soco para ir de cabeça. Com o chute, o parafuso é feito com os seus pés

ARCADES

CRTV

Seu pedido é uma ordem



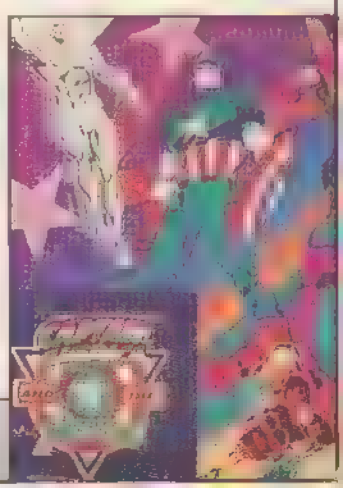
NINTENDO

STREET FIGHTER II	CONSULTE
THE FLINTSTONES	Cr$ 165.000,00
TARTARUGA NINJA III	Cr$ 162.000,00
FAMILIA ADAM'S	Cr$ 157.500,00
BATMAN II	Cr$ 156.000,00
ROBIN HOOD	Cr$ 146.500,00
TINY TOON	Cr$ 140.900,00
ROCK MAN IV	Cr$ 140.900,00
STAR WARS	Cr$ 133.500,00
F - 1 HERO II	Cr$ 140.900,00
CAPITÃO AMERICA	Cr$ 130.000,00
TOM & JERRY	Cr$ 129.900,00
SIMPSON'S II	Cr$ 127.800,00
BATLE TOADS	Cr$ 130.000,00
FRANKSTEIN	Cr$ 122.500,00
SUPER MARIO	Cr$ 132.000,00
CAPITÃO PLANETA	Cr$ 132.000,00
TARTARUGA NINJA II	Cr$ 96.000,00
PUNISHER	Cr$ 93.980,00
JACK CHAN	Cr$ 95.000,00
MEGAMAN III	Cr$ 92.700,00
NINJA GAIDEN III	Cr$ 108.000,00
DOUBLE DRAGON III	Cr$ 85.050,00
YOI NOID	Cr$ 132.000,00
ROBOCOP II	Cr$ 99.500,00

DE VOLTA PARA O FUTURO	Cr$ 107.500,00
CONTRA	Cr$ 89.000,00
YANKIES	Cr$ 102.500,00
OUTUBRO VERMELHO	Cr$ 96.000,00
INDIANA JONES	Cr$ 100.000,00
A SEREIA	Cr$ 105.000,00
ROCKETEER	Cr$ 94.000,00
SUPER MARIO I	Cr$ 45.000,00
ROAD FIGHTER	Cr$ 83.000,00
ZIPPY RACE	Cr$ 53.000,00
GRADIUS	Cr$ 73.500,00
STAR FORCE II	Cr$ 73.500,00
MEGMAN	Cr$ 89.000,00
BLADES OF STEEL (HOCKEY)	Cr$ 89.000,00
GHOST N' GOBLIN	Cr$ 89.000,00

GAMES E ACESSÓRIOS

JOYSTICK PRO - I	Cr$ 43.800,00
JOYSTICK PRO - II	Cr$ 114.000,00
JOYSTICK PRO - III	Cr$ 72.300,00
JOYSTICK PRO - IV	Cr$ 75.900,00
JOYSTICK TRAUBER MEGA	Cr$ 56.650,00
FONTE GAME GEAR DYNALP	Cr$ 75.000,00
FONTE MEGA DRIVE DYNALP	Cr$ 57.500,00
TRANSCORDER GAME	CONSULTE
HI-TOP GAME TURBO	CONSULTE
DACTAR	CONSULTE



Rua Santa Ifigênia, 44 - CEP 01207 - SP/SP - DISK GAME CATV - TEL.: (011) 229-5877 - FAX: 223-7075

DESCUBRA NOVOS CAMINHOS

Ninguém que se preocupa com o futuro do planeta, com a preservação da natureza e que curta uma boa dose de aventura consegue ignorar as matérias e os temas enfocados na revista" Os Caminhos da Terra".
Nesta edição você vai ler assuntos empolgantes como: **América:** 500 anos de descobrimento.
Antártida: 4 meses vivendo sobre um bloco de gelo.
Namíbia: As mais ricas minas de diamante do mundo.
Greenpeace: A história do grupo ecológico mais famoso do mundo.
E muitos outros assuntos que você precisa saber.

OS CAMINHOS DA
Terra
AVENTURA - NATUREZA - ECOLOGIA

VOCÊ PRECISA FAZER PARTE DISSO.

EDITORA AZUL

NAS BANCAS

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Vendo ou troco um Master System com quatro cartuchos por um Game Gear em bom estado de conservação. Interessados tratar com Bruno Carlos dos Santos, tel. (011) 958-3095.

▶ Vendo um Hi-Top Game com seis cartuchos ■ um adaptador, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio J. Barros Corral, tel. (011) 949-6614.

▶ Vendo um Nintendo americano com dois meses de uso, em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Tarciso Jamesson Vasconcelos Jr., tel. (082) 223-2451.

▶ Vendo dois cartuchos e um joystick do Master System, mais Atari 2600 com 13 cartuchos e um controle Dynacon, tudo em bom estado. Interessados tratar com Fernando Higino Athayde Del Col, tel. (011) 401-1091.

▶ Vendo Nintendo com pistola, tapete, dois adaptadores, sendo um com encaixe para quatro controles que ficam turbo, mais cinco cartuchos, sendo três americanos e dois japoneses, um com 52 e o outro com 115 jogos. Interessados tratar com Fernando Kuzuhara, tel. (011) 421-2996.

▶ Vendo os seguintes cartuchos para Mega Drive: *Pit Fighter*, *Quack Shot*, *Sonic*, *Super Mônaco GP*, *Dynamite Duke* e *Aero Blasters*, todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, tel. (067) 421-5999.

▶ Vendo um Mega Drive com três cartuchos, um Phanton System mais oito cartuchos ■ um adaptador para fitas japonesas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Rafael Barreto Garcia, tel. (051) 249-9902.

▶ Vendo camisetas brancas em todos os tamanhos com os 13 principais personagens de videogames estampados em seis cores, remeto para todo o Brasil, e na compra você recebe como brinde um lindo adesivo Love Game. Interessados tratar com Clauto Padilha, tel. (0476) 22-1088.

▶ Vendo um Phanton System com sete cartuchos mais uma pistola, ou troco tudo por cinco cartuchos de Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ricardo Batista, tel (037) 321-2423.

▶ Vendo um Top Game mais uma bicicleta Caloi Cross aro 20, ano 1990, ou troco tudo por um Mega Drive e pago diferença. Interessados tratar com David Ferreira Gonçalves, tel. (011) 414-6223.

▶ Vendo um Sega Genesis transcodificado com dois controles e seis cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, na caixa e com manual de instrução, ou troco por um cartucho de Super Nintendo. Interessados tratar com David Grisman, tel. (021) 542-5585.

▶ Vendo um cartucho do sistema Nintendo contendo quatro jogos: *Macross*, *Duck Hunt*, *Wild Gunma* e *Hagan's Alle*... Interessados tratar com Marc... L. Fusca, tel. (011) 277-0269.

▶ Vendo um Master Syste... com dois controles, oculo... 3D, pistola e um cartucho... mais um Phanton Syste... com dois controles, adaptado... e um cartucho. Interessado... tratar com Wilson Edowo... Yachoh, tel. (011) 531-9978.

▶ Vendo um Master Syste... II com dois joysticks, um R... pid-Fire ■ seis cartuchos. Int... ressados tratar com Carlo... Maron, tel. (071) 358-1168.

▶ Vendo Micro Genius com... patível com Nintendo 60 e 7... pinos, uma pistola ■ seis ca... tuchos, tudo em ótimo estad... de conservação. Interessado... tratar com Fábio Gomes Ma... ques, tel. (0132) 76-2448.

▶ Vendo os seguintes cart... chos para o Super Famicom... *Final Fight*, *UN. Esquadro...* *Area 88*, *Super Mario World*... *Big Run*, ou troco por outro... cartuchos do meu interesse. I... teressados tratar com Wilso... Sasaki, tel. (011) 206-4404.

COMPRO

▶ Compro os seguintes cart... chos para Super Nintend... *Area 88*, *Castlevania 4* e *F-Z... ro*, todos em perfeito estado d... conservação. Interessados tr... tar com Michel A.G. Cortez, ... (0125) 52-4205.

▶ Compro a revista AÇÃ... GAMES n.º 6 em perfeito e... tado de conservação. Interes... sados tratar com Felipe R... drigues Barbosa, tel. (05... 332-9659.

▶ Compro fitas e acessório... para Super NES e Gam... Gear, todos em perfeito est... do de conservação. Interess... dos tratar com Pedro Hen... que H. Taramez, tels. (02... 255-1846 ou 237-9644.

▶ Compro um Dynavision... completo com todos os ace... sórios, tudo em perfeito est... do de conservação. Interess... dos tratar com Reginal... Aparecido Zaroto, tel. (01... 480-1233.

▶ Nós, da Locadora Click V... deo, compramos suas fitas... videogame usadas dos sist...

as Master System, Mega rive e Nintendo. Pagamos om preço. Click Vídeo, tel. 92) 238-1298.

▶ Compro um microcomputaor PC com vários jogos, todos m perfeito estado de conseração. Interessados tratar com ão Fábio D. Mendes. Rua osé Bonifácio, 335, Eunapólis - BA, CEP 45825-000.

TROCO

▶ Troco um Top Game VG 00 com dois controles, três rtuchos e pistola, mais um tari com dois controles e 10 gos, e também um autora- da Estrela, com dois carri- os, por um Mega Drive com s controles e um cartucho. teressados tratar com Denis rtiz da Silva, tel. (011) 58-0694.

▶ Troco Dynavision III com es cartuchos, tudo em ótimo tado de conservação, por m Mega Drive com dois con- les e dois cartuchos. Inte- ssados tratar com Alexan- re E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

▶ Troco Dynavision III com es cartuchos, tudo em ótimo tado de conservação, por m Mega Drive com dois con- les e dois cartuchos. Inte- ssados tratar com Alexan- re E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

▶ Troco os cartuchos do laster System *Phantasy Star Jogos de Verão — Califor- a Games* por *Super Futebol e Castle of Illusion*. Interes- ados tratar com Thiago Gui- arães Gomes Cardoso, tel. 31) 832-1101, à tarde.

▶ Troco Phanton System om dois joysticks, nove jo- os, um adaptador e uma ca- a de proteção por um Mega rive com um cartucho. Inte- ssados tratar com Alexs- ndro Leôncio, tel. (021) 73-0854.

▶ Troco Mega Drive com os rtuchos *Sonic, Street of Ra- e, Batman* e *Shadow Dancer* r um Super Nintendo com m cartucho. Interessados atar com Reginaldo de Faria ampos, tel. (065) 221-1561.

▶ Troco Top Game VG 00, na caixa, com nota fis- al, um joystick Powertron com garantia, dois cartuchos *Batman* e *Skate or Die 2*, um minigame *Sea Adventure*, um relógio Casio com ponteiro digital e um carro de rádio controle, tudo por um Mega Drive com dois cartuchos. Pago a diferença. Interessados tratar com Alexandre Salustino de Almeida, tel. (061) 581-7051 (negócios apenas com pessoas de Brasília ou proximidades).

▶ Troco um Master System com um cartucho mais três jogos na memória, mais um Super Game VG 2800 com dois cartuchos e mais duas bicicletas Cross por um Mega Drive funcionando ou não, números de cartuchos a combinar. Interessados tratar com Wanderley, tel. (061) 215-4653 (pela manhã).

▶ Troco um Mega Drive, com dois cartuchos, em ótimo estado de conservação, por um Super NES com um cartucho. Interessados tratar com Alexandre Carvalho Gomes da Silva, tel. (011) 293-4158.

▶ Troco uma bicicleta Caloi 10, em perfeito estado de conservação, por um Master System ou um Bit System com pelo menos um cartucho. Interessados tratar com Carlos Henrique da S. Pinheiro. Rua Stélio Machado Loureiro, 151, fundos, Ferraz de Vasconcelos — SP, CEP 08500.

CLUBES

VIDEO MANIA CLUB — Av. Santos Dumont, 6400, 704, bloco A, Papicu, Fortaleza — CE, CEP 601501-663. Nosso clube fornece dicas de todos os sistemas, e ainda dispõe de um microcomputador para cadastro de sócios. Para associar-se, mande uma carta com seus dados pessoais e uma foto 3x4, que você receberá uma carteirinha e um jornalzinho bimestralmente.

THE KINGS OF GAMES CLUBE — A/C. Renato N. Mitternayr, Estrada dos Mandus, 603, Itapecerica da Serra — SP, CEP 06850. Trabalhamos somente com o sistema Nintendo. Se você precisar de dicas de algum jogo nós enviaremos, é só você nos escrever, mas não se esqueça de mandar um envelope selado para resposta.

CLASSIGAME — Rua Aquidabã, 57, casa 1, apto. 201, Méier, Rio de Janeiro — RJ, CEP 20720. Este é um novo clube de videomaníacos que fornece um jornalzinho bimestral com dicas e estratégias sobre Master System, Mega Drive e Nintendo; para associar-se, basta mandar seus dados pessoais e seu telefone e mais uma foto 3x4 para carteirinha.

GAME ASSOCIATION CLUB — Av. Santos Dumont, 5780, apto. 202, Fortaleza — CE, CEP 60150. Este clube destina-se a todos os tipos de videogame, com circulação de jornais, boletins e promoção de campeonatos. Solicite maiores informações e ganhe grátis o n.º 1.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a fazer mais pontos do que eu no jogo *Duck Tales*, do Nintendo. Interessados tratar com Glauco Alves Martins, tel. (0186) 42-2547.

▶ Desafiamos qualquer ser humano a nos vencer no jogo *Juju*, do Mega Drive. Nós vencemos o último inimigo no módulo Hardest com somente uma vida. Interessados tratar com Ernesto ou Márcio, tels. (011) 293-3411 ou 944-7887.

▶ Desafio qualquer pessoa nos arcades de guerra *Operattion Wolf, Mechanized Attack* e *Operation Thunderbolt*, chego no final de todos com apenas uma ficha. Aceitando o desafio, é só entrar em contato com Tony Hiroki Yamasaki, tel. (011) 442-2544.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Os anúncios são GRÁTIS.

MELHORES ENDEREÇOS

WONDER BROSS - Traga este Anúncio e ganhe desconto nas Locações e nas compras de cartuchos e consoles
Alameda dos Nhanbiquaras, 1636
Tel.: (011) 543-7242

GAMELÂNDIA O PARAÍSO DOS GAMES
AQUI O "DIA DA CRIANÇA" JÁ COMEÇOU
MELHORES GAMES - MENORES PREÇOS
RUA CUBATÃO, 686-A - FONE: (011) 571-2133

AÇÃO GAMES
A SUA REVISTA DE GAMES PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 R. 314
EDITORA AZUL

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

REVISTA AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro, Renata Villafranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Isamu Araki. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho. **Texto** - Andréa Calmon, Beto Guimarães, Ivan David Silva. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Ataor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marilia Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020.Tel: (021) 532-0313 (PABX).Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de Setembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuida com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico

ANER

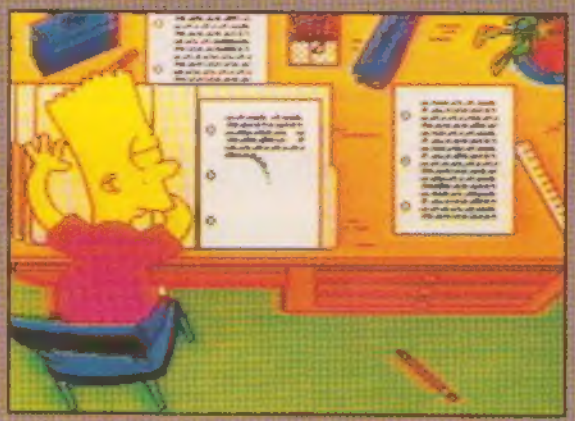
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A próxima edição de Ação Games está IMPERDÍVEL Saca só:

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

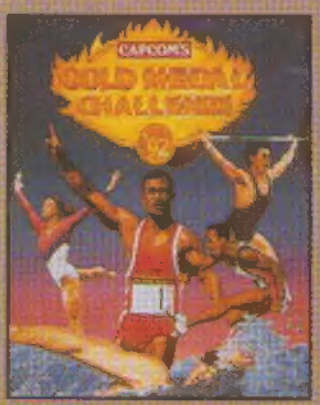
BART'S NIGHTMARE

O novo game de Bart Simpson para o Super NES está super-hilário e cheio de ação



GAME GENIE PARA MEGA DRIVE

Teste exclusivo com o novo acessório que enlouquece os jogos do seu Mega com vidas infinitas, bônus, seleção de fases e muito mais!



GOLD MEDAL

O Nintendo 8 bits já tem seu game com modalidades olímpicas

E TEM MAIS:

Macetes para cuidar do seu videogame
A continuação de Robocop 3 - SNES
Novos aviões para The Secret Weapon of Luftwaffe-PC
Dicas de Phantasy Star-Master
Mancadas de Kid Chameleon-Mega

E O QUE É MELHOR: A PRÓXIMA EDIÇÃO É GRÁTIS PARA QUEM JUNTOU OS SELOS DE BÔNUS. APROVEITE!

AÇÃO GAMES. A REVISTA FEITA POR QUEM CURTE E ENTENDE DE VIDEOGAME

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras ■ Fotos

SET
Cinema ■ Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte ■ Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção ■ Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

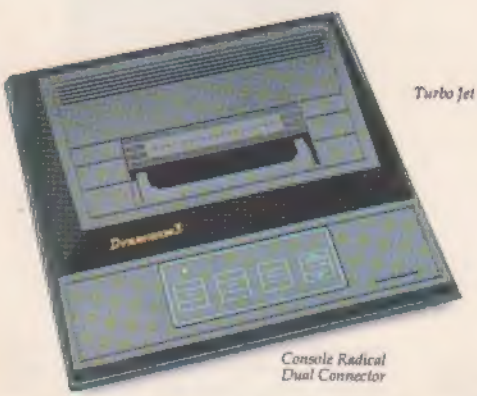
REPRESENTANTES DE PUBLICIDAD

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - 054799000 -Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, - 15º and. - s/1533/34 - Centro - 20020 - (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Rua Timbiras, 1560 -1094 - Ed. City Center- Bai Lourdes - 30140 - MG - Tel.: (031) 224-9534 - (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. Ed. Venâncio, III - s/1202 - CEP 70300 DF - (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel. (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 26 03 - Estreito - SC - 88075 - Tel.: (0482) 44-82
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 1 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - 89200 - SC - Tel. 33-6186

*Marca registrada de terceiros

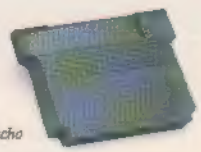
TEM ARMA PRA CACETE

Turbo Flash Gun


Console Radical Dual Connector

Turbo Jet Control

Digital Stereo Earphone


Supercartucho

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

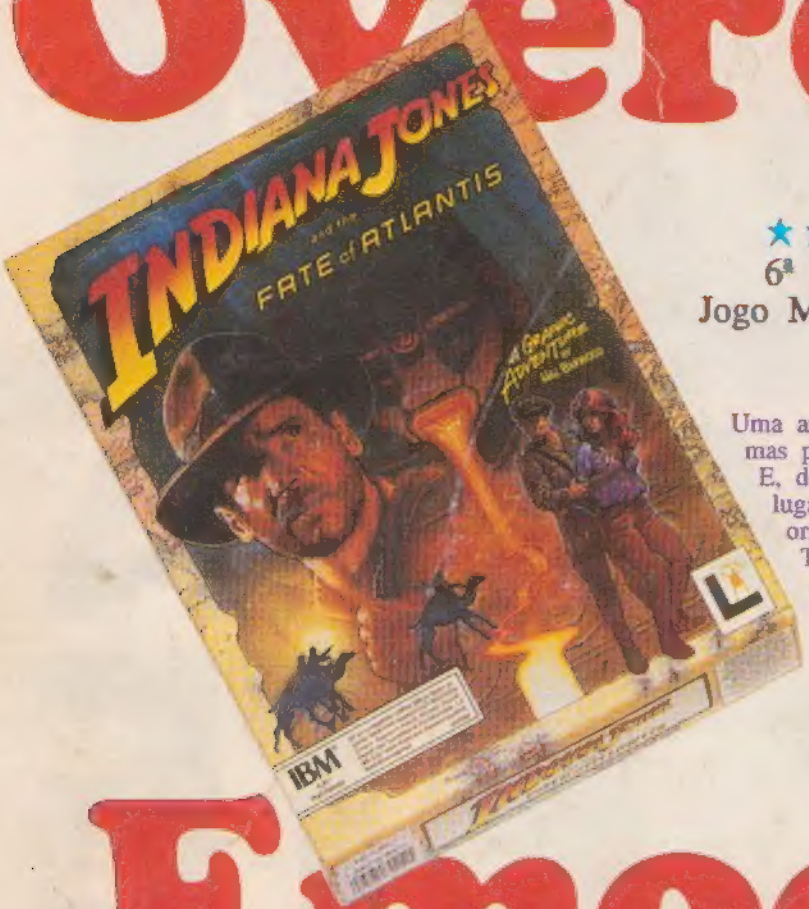
DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Overdose de Emoções



★★★★★
6ª Fenasoft
Jogo Mais Vendido

Preços promocionais no mês da criança BRASOFT GAMES de 22/09 à 16/10. Não perca!

Uma antigüidade, para uns pode ser apenas um peso de papel, mas para Indiana Jones é a chave para uma civilização perdida. E, de novo ele está lutando contra os nazistas, viajando para lugares como Creta, África, pois desta vez o segredo do oricalcum, a fonte de energia de Atlântida, está em jogo. Três modos de explorar mais de 200 locais, em imagens de 256 cores VGA, com técnicas avançadas de animação e escala de personagens, trilha sonora, e muito mais.

LeChuck está de volta, e está furioso. Ele quer beber seu sangue como vingança! Derrote LeChuck e ache o Big Whoop, o lendário tesouro pirata, percorrendo locais exóticos, castelos sombrios, conhecendo pessoas estranhas. Tudo isto com imagens VGA e um som de reggae legal.

Estas criaturas têm uma compulsão suicida! Você precisará usar sua inteligência e habilidade, além de muita, muita loucura, para salvá-los nos 100 níveis de dificuldade (no nível 50 você pensará em seu próprio suicídio). Desaconselhado para casados, noivos, namorados, etc.

Finalmente um jogo que está à sua altura. Crie civilizações para durar. Descubra novas tecnologias, construa maravilhas do mundo, determine o destino de seu povo. Vá além de onde Alexandre e Napoleão jamais sonharam ir. Um jogo incomparável, onde você é apenas ... Deus!

BRASOFT GAMES

Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza R2-V2 881-0653-RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping - CURITIBA (041): CWM 242-1999 - PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 - BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774 - BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144 - FLORIANÓPOLIS (0482): SoftXpress 23-3401 - RECIFE (081): Moura 227-1474

CENTRAL DE ATENDIMENTO BRASOFT GAMES - (011) 421-3711